

内蒙古自治区中小学教材审查委员会审定

义务教育教科书

# 信息技术

四年级（上）

本书编委会 编著

电子工业出版社

Publishing House of Electronics Industry

北京 • BEIJING

未经许可，不得以任何方式复制或抄袭本书之部分或全部内容。

版权所有，侵权必究。

### 图书在版编目(CIP)数据

信息技术. 四年级. 上 / 《信息技术》编委会编著. —北京: 电子工业出版社, 2014.7

ISBN 978-7-121-23767-6

I. ①信… II. ①信… III. ①计算机课—小学—教材 IV. ①G624.581

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2014)第 147318 号

策划编辑: 董晓梅

责任编辑: 马 杰

印 刷:

装 订:

出版发行: 电子工业出版社

北京市海淀区万寿路 173 信箱

邮编 100036

开 本: 787×1092 1/16 印张: 6 字数: 135 千字

版 次: 2014 年 7 月第 1 版

印 次: 2014 年 7 月第 1 次印刷

定 价: 10.88 元

批准文号: 内发改费[2014]495 号

举报电话: 12358

凡所购买电子工业出版社图书有缺损问题, 请向购买书店调换。若书店售缺, 请与本社发行部联系, 联系及邮购电话: (010) 88254888。

质量投诉请发邮件至 [zlts@phei.com.cn](mailto:zlts@phei.com.cn), 盗版侵权举报请发邮件至 [dbqq@phei.com.cn](mailto:dbqq@phei.com.cn)。

服务热线: (010) 88258888。



## 编者的话

信息技术是当今发展最迅速、知识更新最快的学科之一，因此，义务教育阶段的信息技术教材也应该及时调整，才能适应科学技术发展和现代教育的需要。为了促进小学、初中信息技术课的教学，我们根据目前我国信息化发展水平和中小学的实际教学条件，以教育部《基础教育课程改革纲要》体现的教学理念为指导，编写了这套义务教育阶段《信息技术》教材。

本教材力求体现以下特点：

1. 根据不同年龄阶段学生的生理和心理特点、知识水平和认知能力，精选教材内容，合理安排教学顺序，建立适合学生学习的知识体系。

2. “授人以鱼不如授人以渔”。注意引导学生利用已有的知识与经验，主动探索知识的发生与发展，领悟学习方法，增强自己的学习能力。

3. 注意本学科各部分之间的相互衔接以及与其他学科的联系。让学生学会利用信息技术这个工具学习其他课程，解决生活中的问题，提高学生在信息社会中学习和生存的能力。

4. 注重介绍具有广泛实用价值的知识和技能，内容深入浅出、图文并茂、可读性强、有启发性，使绝大多数学生都能够很顺畅地看得懂、学得会，能感受学习的快乐。

5. 学习形式灵活多样，通过“做一做”、“小博士”、“说说看”、“动动手”等方式，创设一个学生能主动参与、亲自动手的教学环境，培养学生的实践能力和主动探索知识的能力。

6. 教材中安排了一些“实践活动”和综合性练习，从学生熟悉的生活和环境出发，向学生提出观察、实验、调查、讨论的建议，引导学生运用学到的知识，分工协作共同完成一个任务或作品，培养学生的创新能力、合作精神以及分析和解决问题的能力，促进智力的发展和能力的提高，养成科学的态度和方法，同时也给学有余力的学生提供了拓展知识、展示才华的空间。

7. 为了使一般学校都能顺利地开设《信息技术》课，教材尽量选用最常见、最容易得到的软件，对硬件也没有特殊要求。

8. 在向学生传授知识的同时，注意对学生进行情感、态度和价值观的教育，使学生了解信息技术中的文化内涵、人文精神和时代精神，提高学生的综合素质。

这套教材是集体智慧的结晶。尽管我们已经非常努力，但不足和缺憾在所难免，恳切希望广大师生提出宝贵意见，以便进一步修改和完善。

本书编委会

2014年2月

# 《信息技术》编委会

主编：闻兆武 秦 颂

编委：（按姓氏笔画排列）

王玉立 王巧萍 王海涛 王 蒂

庄天翼 牟洪丽 李勇宏 员琳娜

杨 柳 逢锦聚



## 第1单元 认识计算机

第1课 了解计算机	1
一、与计算机见面	2
二、让计算机上班——开机	3
三、鼠标的用法	4
四、让计算机下班——关机	9
巩固练习	10
阅读材料——Windows 7 的“开始”按钮	11
第2课 学习使用键盘	13
一、认识键盘	13

二、正确的操作姿势和指法	16
巩固练习	18
阅读材料——各种各样的计算机	19
第3课 中英文打字	20
一、练习英文打字	20
二、输入汉字	22
三、中文标点符号的输入	25
巩固练习	26

## 第2单元 用“画图”软件画画



第4课 认识“画图”软件	27
一、了解“画图”窗口	27
二、使用铅笔工具画一幅简单的图画	31
三、使用橡皮工具修改图画	32
四、把作品保存起来	33
五、退出“画图”软件	34

巩固练习	35
第5课 学习使用颜色	36
一、五颜六色的墨水瓶	36
二、放大镜工具	37
三、更换画布的颜色	39
四、调配自己喜欢的颜色	39
五、取色工具	41





巩固练习·····	42	二、复制图画·····	60
第6课 画线条·····	43	巩固练习·····	62
一、用直线工具画线·····	43	第10课 图画变形记·····	63
二、用曲线工具画线·····	44	一、放大与缩小·····	63
巩固练习·····	47	二、翻转与旋转·····	63
第7课 画几何图形·····	48	三、拉伸与扭曲·····	64
一、画矩形和圆·····	48	四、图画的反色·····	65
二、画多边形·····	50	巩固练习·····	66
巩固练习·····	51	第11课 在图画中加入文字和打印·····	68
第8课 刷子与喷枪·····	52	一、在图画中加入文字·····	68
一、随心所欲的刷子·····	52	二、打印图画·····	71
二、浓淡可调的喷枪·····	54	巩固练习·····	72
巩固练习·····	55		
第9课 移动与复制图画·····	57		
一、移动图画·····	57		

## 第3单元 功能强大的“金山画王”



第12课 认识“金山画王”·····	74	第14课 巧用“仙女袋”·····	84
一、“金山画王”窗口·····	74	一、使用静态仙女袋·····	84
二、使用图库插入背景和角色图片·····	75	二、使用动态仙女袋·····	85
三、插入动画·····	78	三、使用单张仙女袋·····	86
四、保存图画·····	79	巩固练习·····	87
五、退出“金山画王”·····	79	第15课 综合实践活动·····	88
巩固练习·····	80	一、活动要求·····	88
第13课 填充颜色·····	81	二、活动评价·····	89
一、填充单一的颜色·····	81	学习评价·····	90
二、填充渐变色·····	82		
巩固练习·····	83		

# 第 单元

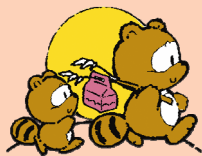
# 认识计算机



我们生活的这个时代被称为信息时代，信息技术应用于社会生活的各个方面，例如商场购物、车站售票、银行存款、学校管理等等，而计算机是最常见、最基本的一种信息技术工具。通过本单元的学习，你将：

- ❖ 认识计算机，学会开关计算机。
- ❖ 认识 Windows 桌面和窗口。
- ❖ 认识鼠标，掌握鼠标的用法。
- ❖ 认识键盘，了解键盘的组成，掌握正确的操作键盘的方法。
- ❖ 学会中英文打字。

## 第1课 了解计算机



电子计算机是 20 世纪人类最伟大的发明之一，它的英文名字是 Computer，简称计算机或电脑。计算机不仅具有准确快速的计算功能，而且具有强大的记忆、分析和判断能力，可以帮助人们做各种各样的工作。现在，我们就来了解一下计算机。



## 一、与计算机见面

常见的计算机通常也称为微机，一般由主机、显示器、键盘、鼠标等设备组成，如图 1.1 所示。



图 1.1 常用的计算机

除了图 1.1 所示的基本设备外，计算机还有很多与它协同工作的外部设备，例如麦克风、音箱、打印机、扫描仪等，如图 1.2 所示。



图 1.2 与计算机协同工作的外部设备

主机、显示器、鼠标、键盘、麦克风、音箱、打印机、扫描仪等看得见的实实在在的设备称为计算机硬件。要使计算机高效率地帮助人们工作，还需要给它安装必要的软件，例如 Windows、Microsoft Office、“360 杀毒”等。Windows 是一个指挥计算机主机和外部设备协调工作的操作系统软件，Microsoft Office 是一个处理日常事务的常用软件，“360 杀毒”是一个预防和清除计算机病毒的应用软件，我们将在今后的学习中逐渐认识它们。

### 说说看

你还知道哪些与计算机相关的设备？  
你知道计算机可以帮我们做哪些事情？





## 二、让计算机上班 —— 开机

要让计算机工作，必须先启动它。启动计算机简称开机，开机方法如下。

如图 1.3 所示，先打开显示器的电源开关，再按一下主机箱上的电源按钮 (Power)，稍等一会儿，屏幕上就会出现一个有着许多小图形的画面，这个画面称为 Windows 的桌面，它表示计算机已经成功启动了。






图 1.3 开机的步骤

**动动手**

启动你的计算机。



屏幕上出现图 1.4 所示的 Windows 桌面后，计算机就可以工作了。桌面上小图形称为图标，每个图标通常代表一个应用程序。桌面上常见的图标有“我的电脑”、“我的文档”、“回收站”等。

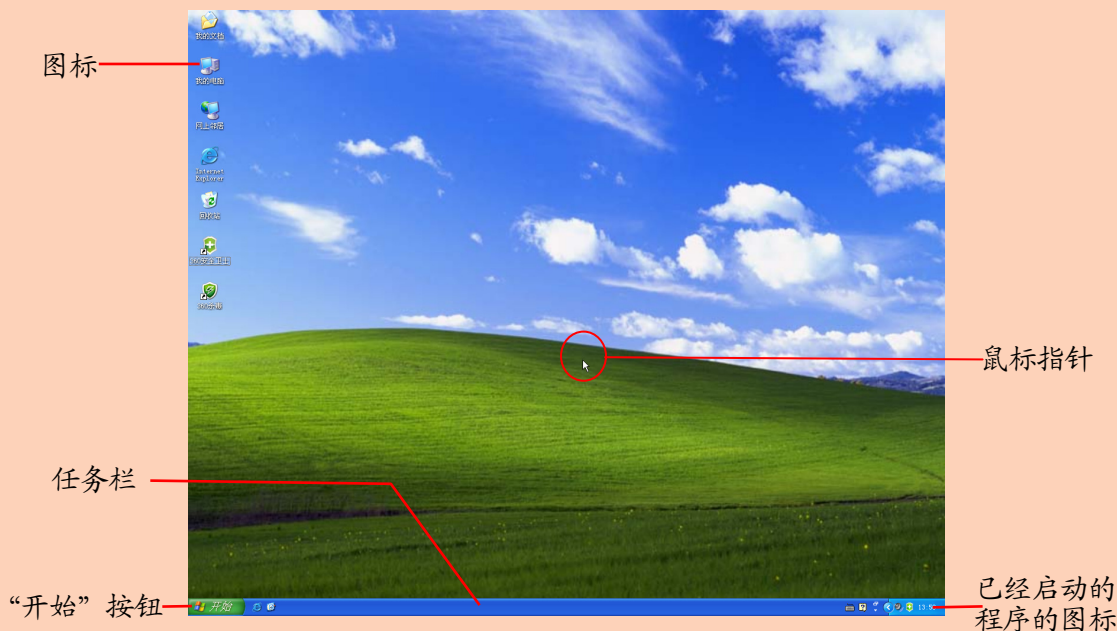




图 1.4 Windows 的桌面





桌面最下方的长条叫任务栏，任务栏的左端是  按钮，可以通过它来运行需要的应用程序；任务栏右端是计算机已经启动的应用程序的图标，如  表示播放声音的程序已经启动。

### 小博士

随着计算机技术的不断发展，Windows 操作系统也不断改进，经历了很多版本，图 1.4 所示是 Windows XP 操作系统的桌面。现在有些计算机预装了 Windows 7 操作系统，如图 1.5 所示。Windows 7 操作系统可以充分发挥当前先进的计算机硬件的各种功能，提高计算机的工作效率。

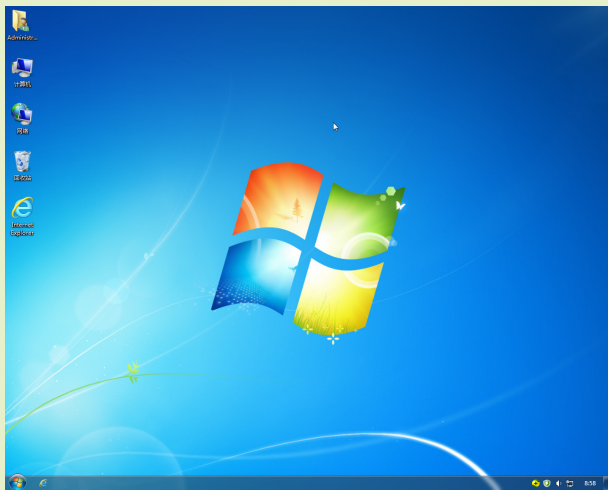


图 1.5 Windows 7 操作系统的桌面



## 三、鼠标的用法

鼠标是计算机中非常重要的一个输入设备，它的外形就像一只拖着长尾巴的小老鼠，所以人们亲切地叫它鼠标。

鼠标上通常有两个按键和一个滚轮，两个按键分别称为左键和右键。使用鼠标时，应把右手食指和中指分别轻轻地放在左键和右键上，大拇指放在鼠标左侧，无名指和小指放在鼠标右侧，手掌自然地放在鼠标上，如图 1.6 所示。

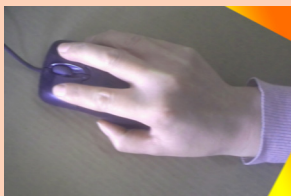



图 1.6 鼠标及其握法

启动计算机后，桌面上会有一个白色的小箭头<sup>①</sup>，称为鼠标指针，它会随着鼠标的移动在屏幕上进行相应的移动。要想得心应手地使用计算机，必须学会熟练地使用鼠标。鼠标的基本操作有以下几种。

① 指向：握住鼠标在桌子上移动，将鼠标指针移动到某个图标上、按钮上或需要的位置。

### 动手

把鼠标指针指向任务栏左端的  按钮，停留一会儿，看看有什么反应；再把鼠标指针指向任务栏右端的几个按钮，停留一会儿，看看有什么反应。




- ② 单击：用食指轻轻快速地按一下鼠标左键后立即松开。
- ③ 单击右键：用中指按一下鼠标右键后立即松开。

### 动手

把鼠标指针指向某个图标或按钮上，分别单击左键、右键，观察桌面或图标有什么变化。



### 小博士

用鼠标右键单击“我的电脑”图标 ，在图标旁边会出现一个列表，如图 1.7 所示，这种表称为“菜单”。计算机中“菜单”的作用与饭店中菜单的作用很相似，它把计算机目前可以执行的命令列出来供人们选择。我们可以像“点菜”一样，点到哪个命令，计算机就执行哪个命令。不过，这里是用鼠标单击来“点菜”。

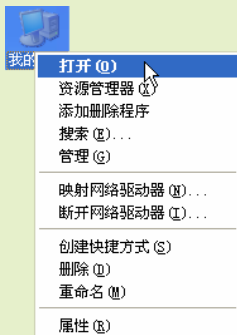



图 1.7 右键单击“我的电脑”图标后出现的菜单






④ 双击：用食指快速地连按两下鼠标左键后立即松开。


### 动动手

1. 把鼠标指针指向桌面上的“我的电脑”图标，双击它，看看计算机桌面有什么变化。


2. 用鼠标右键单击“我的电脑”图标，打开图 1.7 所示的菜单，单击**打开(O)**，看看计算机桌面有什么变化。



### 小博士

有的同学双击图标后，没有打开“我的电脑”窗口。这是因为“双击”的动作慢了，变成两次单击啦。双击的关键是手指要灵活，轻轻地快按两次。同学们多试几次就会掌握的。



双击“我的电脑”图标后，桌面上出现一个方框形画面，如图 1.8 所示，这个画面称为“窗口”。




“关闭”按钮




“最大化”按钮

“最小化”按钮

图 1.8 双击“我的电脑”图标后，打开“我的电脑”窗口


### 动动手

① 单击“最大化”按钮，观察窗口的变化。

② 窗口变大后，“最大化”按钮变成了（称为“还原”按钮）。再单击“还原”按钮，观察窗口的变化。



### 小博士

在 Windows 7 操作系统中，“我的电脑”图标被“计算机”图标所取代，双击桌面上的“计算机”图标，可以打开“计算机”窗口，如图 1.9 所示。

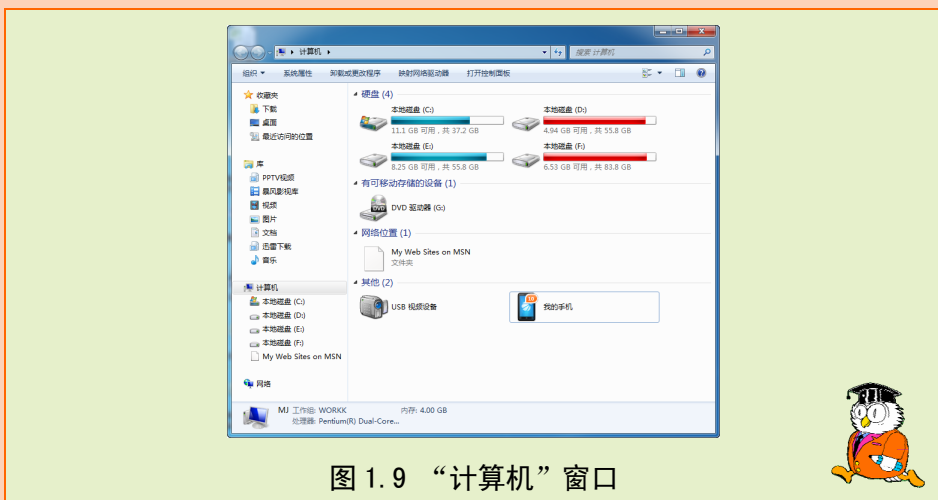


图 1.9 “计算机”窗口



⑤ 拖动：把鼠标指针移到某个对象(如图标)上，按住左键不松开移动鼠标，当鼠标指针移到需要的位置时再松开左键，对象就会移动到这个位置。下面我们通过玩一个“纸牌”游戏，练习鼠标的使用。



**做一做** 启动“纸牌”游戏程序。

第1步：把鼠标指针指向任务栏左端的 按钮，单击，打开“开始”菜单，如图 1.10 所示。

第2步：把鼠标指针指向“开始”菜单中的 程序(P)，弹出“程序”菜单；再把鼠标指针指向 游戏，弹出“游戏”菜单，如图 1.11 所示。



图 1.10 打开“开始”菜单

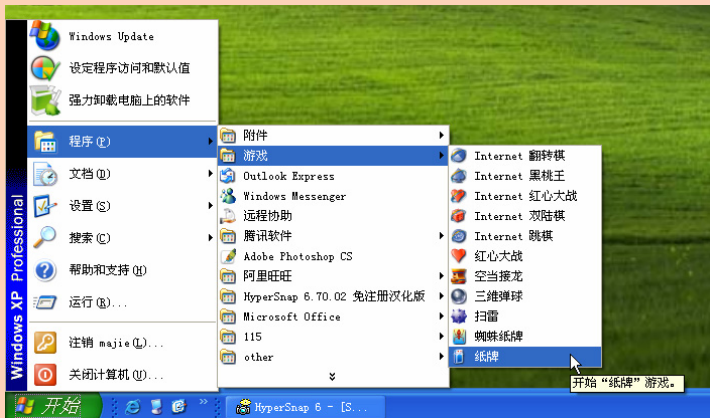


图 1.11 打开“游戏”菜单

第3步：单击“游戏”菜单中的 纸牌，打开“纸牌”游戏窗口，如图 1.12 所示，这说明“纸牌”游戏程序已经启动了。



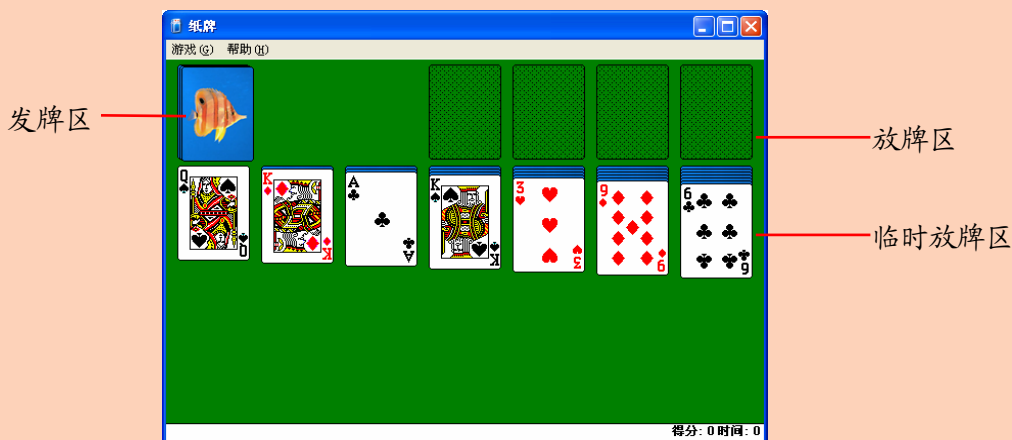


图 1.12 “纸牌”游戏窗口

**动手****玩一玩“纸牌”游戏**

先利用“纸牌”游戏程序的帮助功能，学习“纸牌”游戏的规则：单击“纸牌”窗口上方的**帮助(H)**，打开“帮助”菜单，如图 1.13 所示；单击菜单中的**目录(C)**命令，打开“纸牌”游戏的帮助窗口，如图 1.14 所示。在该窗口左侧的目录列表中单击**纸牌**，打开帮助目录列表；单击你要了解的内容，在右侧的窗格中就会出现相关的说明文字。

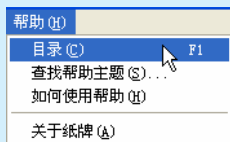


图 1.13 “帮助”菜单

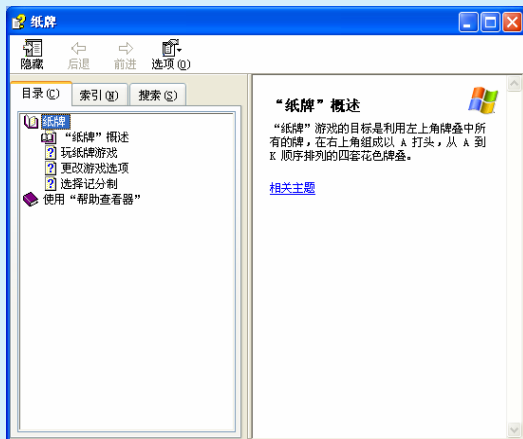


图 1.14 “纸牌”游戏的帮助窗口

当你通过“纸牌”游戏的帮助，学习了“纸牌”游戏的规则后，接下来就可以按照规则玩纸牌游戏了。玩“纸牌”游戏要用到鼠标的“单击”、“双击”、“拖动”等操作，同学们可以在玩的过程中掌握上述操作。当你将发牌区和临时放牌区的牌全部移到放牌

区时，屏幕上会出现一个扑克牌跳舞的画面祝贺你的胜利，如图 1.15 所示。

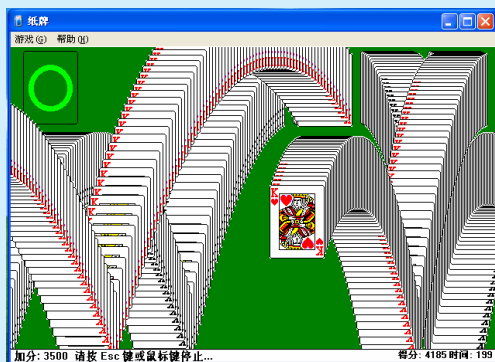



图 1.15 纸牌跳舞

#### 四、让计算机下班 —— 关机


计算机是由电源提供能量来工作的，每次用完计算机后，要及时关闭计算机，让它下班休息。关闭计算机需要一步一步地执行关机操作，不能直接用手关闭主机箱的电源，否则计算机会受到损害。




**做一做** 关闭你的计算机。

第 1 步：如果桌面上还有已打开的某些程序的窗口，依次单击窗口右上角的“关闭”按钮, 关闭所有的程序窗口。

第 2 步：单击任务栏上的按钮，弹出“开始”菜单。

第 3 步：单击“开始”菜单中的按钮，屏幕上出现“关闭计算机”提示框，如图 1.16 所示。



第 4 步：单击“关闭计算机”提示框中的按钮，稍等一会儿，计算机主机就会自动关机了。

第 5 步：关闭显示器的电源开关。



图 1.16 “关闭计算机”提示框

#### 小博士

在 Windows 7 操作系统中，单击桌面左下方的“开始”按钮, 打开“开始”菜单，单击“开始”菜单中的, 稍等一会儿，计算机主机就会自动关机了。







## 知识窗

### 使用计算机的好习惯

① 开机时，先打开显示器的电源，再打开主机的电源。关机时正好相反，先关闭主机的电源，后关闭显示器的电源。

② 听从老师的指挥，不乱动计算机教室中的设备，更不许自己拆卸计算机。计算机如果出现故障，立即报告老师处理。

③ 不要频繁地关机、开机。关机后，要过几分钟后再开机。

④ 爱护计算机，自觉保持计算机周围的清洁。操作计算机时，不要吃零食、喝饮料，以免弄脏或弄坏计算机。

⑤ 如果想在计算机教室的计算机上使用自带的U盘或光盘，必须经过老师同意，以免计算机感染病毒。计算机病毒是一种专门干扰计算机正常工作的程序，它是计算机的大敌，同学们一定要提高警惕。



1. 计算机一般包括哪些设备？它们的作用是什么？
2. 请在你使用的计算机上，准确指出显示器电源开关和主机电源开关。
3. 用线段把图 1.17 中的文字和对应的图形连接起来。



主机箱



打印机



显示器



音箱



鼠标

键盘



图 1.17 把文字与对应的图形用线连起来



4. 判断下列说法是否正确:

① 单击是用食指按一下鼠标左键。( )

② 桌面上的图标不可以移动。( )

5. 按照正确的操作步骤启动计算机, 然后进行以下练习:



① 打开“附件”中的“计算器”窗口, 然后关闭它。

② 双击桌面上的“回收站”图标, 打开“回收站”窗口, 然后关闭它。

③ 按正确的步骤关机。

6. 在图 1.11 所示的“游戏”菜单中有一个“扫雷”游戏。它是个练习鼠标操作的小游戏, 请你和同学一起借助“帮助”功能学习这个游戏的玩法, 然后试着玩一下, 看看谁鼠标用得熟练, 谁的扫雷战绩好。

\* 7. 在 Windows 7 操作系统中有一个“空当接龙”游戏。它也是个练习鼠标操作的小游戏, 请你和同学一起玩玩这个游戏吧。

【提示】依次单击“开始”按钮 → 所有程序 → 游戏 →  空当接龙。

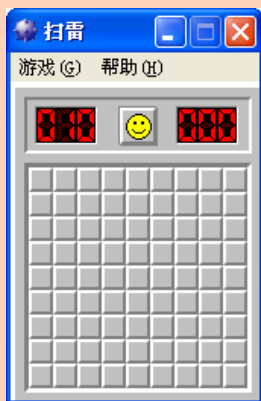



图 1.18 “扫雷”游戏



图 1.19 “空当接龙”游戏

### 阅读材料

## Windows 7 的“开始”按钮

Windows 7 操作系统桌面的左下方有一个“开始”按钮, 单击它将打开如图 1.20 所示的“开始”菜单。

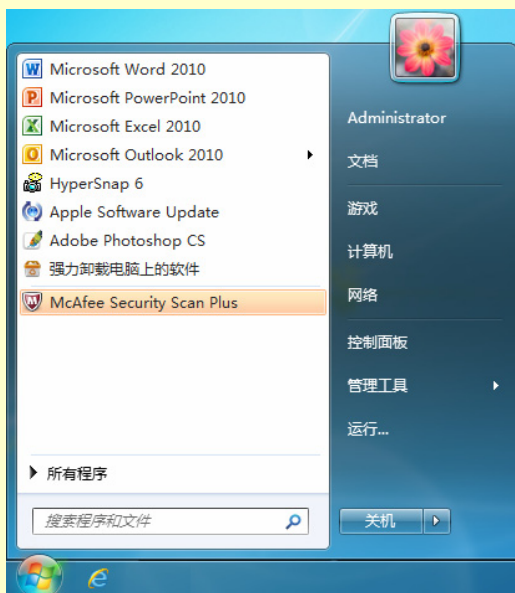





图 1.20 Windows 7 操作系统的“开始”菜单

单击 ► 所有程序，打开“所有程序”菜单，显示计算机上安装的所有程序或程序组(左面有  图标的项目是程序组)，如图 1.21 所示。单击某个程序组，将展开该程序组，显示它所包含的程序。例如：单击  游戏，将显示游戏程序组中包含的程序，单击其中的某个程序，即可打开该程序窗口；单击  纸牌，就打开“纸牌”游戏窗口，如图 1.22 所示。

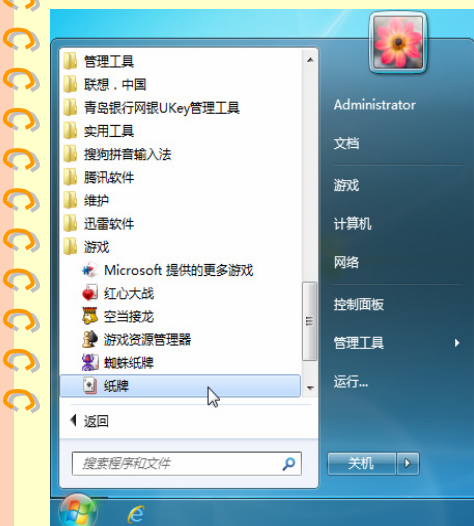


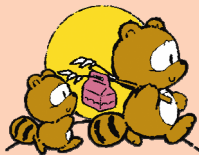
图 1.21 “游戏”菜单



图 1.22 “纸牌”游戏窗口



## 第2课 学习使用键盘



键盘是计算机的主要输入设备,利用它可以输入英文、数字、符号和汉字。向计算机中输入字符需要有应用程序配合,Windows 自带的“记事本”程序是一个简单的文字处理程序,我们利用它来学习如何使用键盘。

### 动动手

仿照启动“纸牌”游戏程序的做法,启动“记事本”程序,打开图 2.1 所示的“记事本”窗口。

【提示】依次单击 开始 → 程序(E) → 附件 → 记事本。

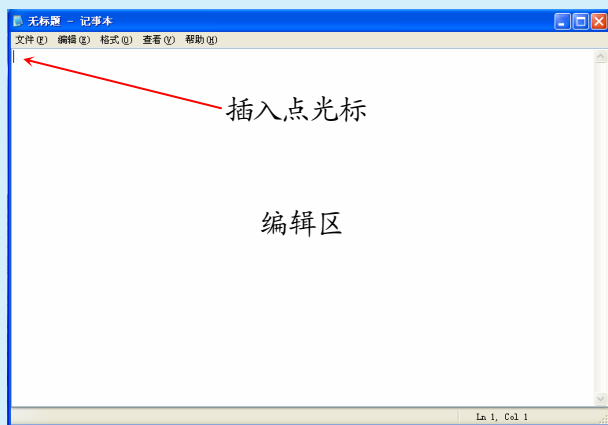


图 2.1 “记事本”窗口



“记事本”窗口中的空白区域称为编辑区,它就相当于我们写作文时用的纸。编辑区里有个一闪一闪的短竖线,称为插入点光标(简称光标)。我们按键盘上的键时,对应的字母、数字或符号就会出现在插入点光标所在的位置。

### 一、认识键盘

如图 2.2 所示,整个键盘分为主键盘区、功能键区、编辑键区、指示灯区和小键盘区几部分。现在先来认识一下键盘上的一些常用键。

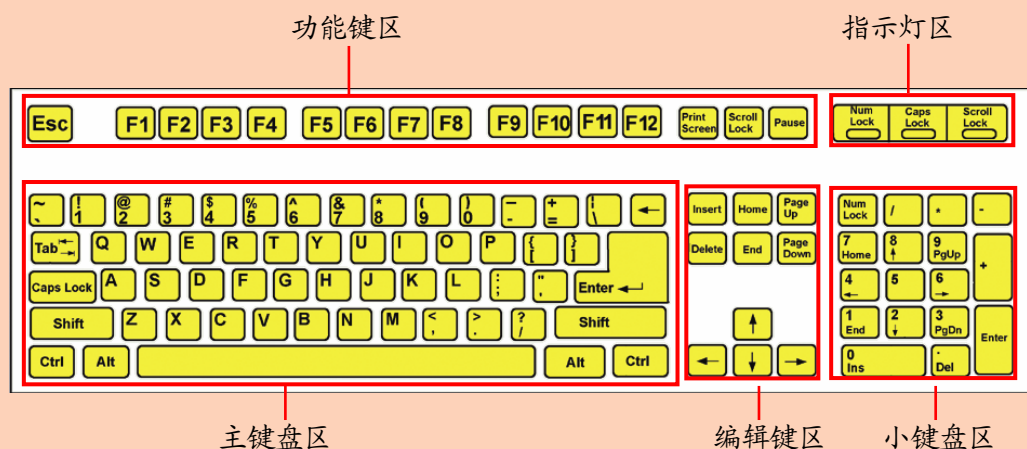


图 2.2 常用键盘示意图

### 1. 字母键、大小写转换键和换挡键

在主键盘区的中部有 26 个英文字母键、一个大小写转换键 **Caps Lock** 和两个换挡键 **Shift**，如图 2.3 所示。

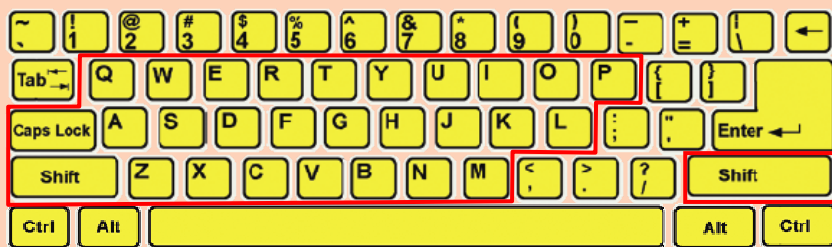


图 2.3 字母键、大小写转换键和换挡键

键盘有“大写”和“小写”两种输入状态，按 **Caps Lock** 键可以改变大小写状态。通常情况下，键盘处于小写输入状态，指示灯区的 **Caps Lock** 灯不亮，此时按字母键输入的是小写字母；按一下大小写转换键 **Caps Lock**，指示灯区的 **Caps Lock** 灯亮，键盘就变成大写输入状态，此时按字母键输入的是大写字母。

#### 动手

输入下面的字母：

ABCDEFabcdef



除了用 **Caps Lock** 键控制大小写外，还可以用换挡键 **Shift** 改变大小写状态。在小写状态下，直接按字母键输入的是小写字母，按住 **Shift** 键后再按字母键，输

入的是大写字母；在大写状态下，直接按字母键输入的是大写字母，按住 **Shift** 键后再按字母键，输入的是小写字母。

### 动手手

分别用 **Caps Lock** 键和 **Shift** 键控制大小写，输入下面的字母，比较一下两种方法有什么不同。

AaBbCcDdEeFf



## 2. 空格键、回车键和退格键

主键盘区底部那个长条键称为空格键。按一下空格键就输入了一个空格，插入点光标向右移动一个字母的位置。

在主键盘区和小键盘区各有一个标有“Enter”或“↵”的键，称为回车键。按回车键则把插入点光标移到下一行。

退格键位于主键盘区第一行的右端，上面标有“←”或“Backspace”。按一下退格键，可删除光标前面的一个字符或者空格。当你输错了字符时，马上按一下这个键，就能把你刚输入的错字擦掉。

### 动手手

正确输入下面两行单词，发现错误要及时改正。

Man Dog Cat Mouse

School Classroom Teacher Student



## 3. 双字符键

主键盘区的上方和右侧，有 21 个键上下标着两个不同的符号或数字，称为双字符键，如图 2.4 所示。上面的符号称为上档字符，下面的符号或数字称为下档字符。



图 2.4 双字符键



直接按双字符键，输入的是下档字符；按住 **Shift** 键后再按双字符键，输入的是上档字符。

### 动手手

输入下面的算式和符号：


$$(3.5+1.7)=[16-5.6]/2$$

@ , # : \$ ! % & < ? >



键盘上的键比较多，谁也不可能一下子全记住。不要着急，只要多做练习，慢慢地就会熟悉了。

### 小博士

练习完输入字符后，我们要关闭“记事本”窗口。单击“记事本”窗口右上角的“关闭”按钮，屏幕上出现图 2.5 所示的画面（称为对话框），询问是不是把刚才输入的字符保存起来。如果只是做做练习，不需要保存输入的内容，单击 **否(N)** 即可关闭“记事本”窗口。如果我们要保存所输入的内容，可以单击 **是(Y)** 按钮，打开“另存为”对话框，在文件名框中输入文件名“lianxi”，单击 **保存(S)** 即可。

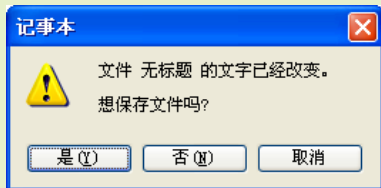


图 2.5 提示是否保存文件

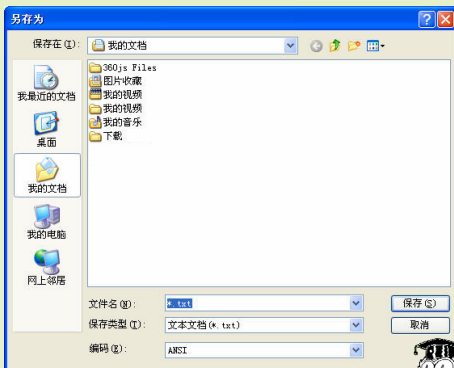


图 2.6 “另存为”对话框



## 二、正确的操作姿势和指法

用键盘向计算机中输入字符是使用计算机的基本功，许多人输入文字又快又准、“弹指如飞”，你看了一定很羡慕吧。梅花香自苦寒来，这种过硬的功夫是在正确操作的基础上练出来的。只要我们按照下面的要求多加练习，也能很快成为一名击“键”高手。



## 1. 正确的操作姿势

用正确的姿势操作计算机(如图 2.7 所示),不仅可以提高工作效率,而且不容易疲劳,避免对眼睛和身体造成伤害。主要应注意以下几点:

- ① 挺胸坐正,身体正对键盘,与键盘的距离约为 20 厘米,双脚自然分开平踏在地面上。
- ② 双肩放松,两臂自然下垂贴在身体两侧。肘部和键盘平行,手腕放平不要压在桌子上,手指弯曲轻轻放在键上。
- ③ 座位高低要适当,屏幕中心略低于水平视线,眼睛距离屏幕约 45 厘米。
- ④ 每隔 10 分钟左右将视线从屏幕上移开一下,休息一会儿。



图 2.7 操作计算机的正确姿势

## 2. 正确的指法

主键盘区中的 **F** 键和 **J** 键上有个小小的突起,这两个键称为母键。操作键盘的标准姿势是:将左手食指放在 **F** 键上,其余三指分别放在 **D** **S** **A** 键上;右手食指放在 **J** 键上,其余三指分别放在 **K** **L** **;** 键上;双手的大拇指轻轻放在空格键上,如图 2.8 所示。这 9 个键称为基本键。



图 2.8 手指的位置

双手的大拇指负责按空格键,其他 8 个手指分别负责按键盘上一定区域内的键,如图 2.9 所示。



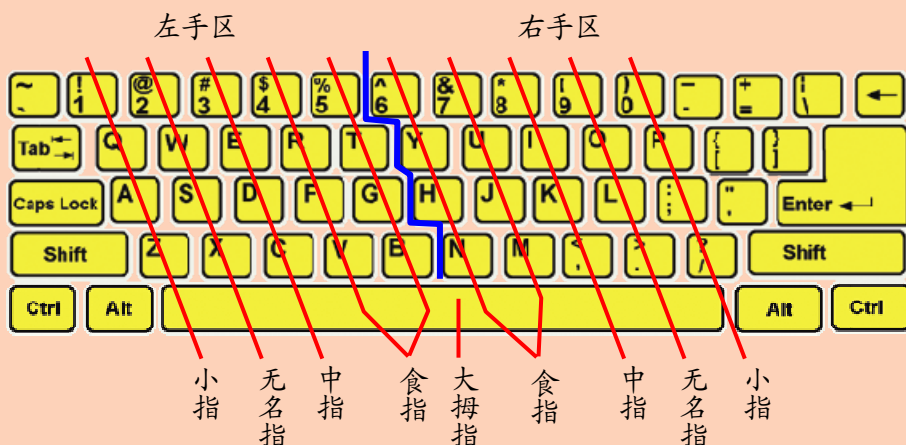


图 2.9 手指的分工

### 3. 击键要领

- ① 用指尖击键。
- ② 眼睛尽量不看键盘，逐渐养成“盲打”的习惯。
- ③ 击键时要均匀用力并有弹性，击键后手指迅速回到基本键上来，不击键的时候手指不要离开基本键。
- ④ 用小指击打 **Caps Lock**、**Shift**、**Enter** 等主键盘两侧的键。小指击键时食指不要翘起，食指击键时小指不要翘起。



1. 删除当前输入的错误字符，可直接按( )。  
A. Enter 键      B. Esc 键      C. Delete 键      D. BackSpace 键
2. 在“记事本”窗口中，每按一下回车键，则( )。  
A. 光标就会转入下一行      B. 起确定作用  
C. 删去光标左边的字符      D. 删去光标右边的字符
3. 键盘上还有很多课文中没有介绍的键，请了解它们的用途，记录到下表中。

键 名	功 能

## 阅读材料

## 各种各样的计算机

计算机有很多种,例如巨型计算机(简称巨型机)、微型计算机(简称微机)、笔记本电脑、平板电脑等,如图2.10所示。巨型机是计算机中功能最强、运算速度最快、存储容量最大的一类计算机,多用于国家高科技领域和尖端技术研究,是一个国家科研实力的体现。在学校、机关和家庭中最常用的是微机、笔记本电脑或平板电脑,它除了能帮助人们工作和学习外,还能用来听音乐、看影碟、玩游戏等。



巨型机



微机



笔记本电脑



平板电脑

图 2.10 巨型机、微机、笔记本电脑和平板电脑

计算机还可以分为通用计算机和专用计算机。学校、机关和家庭中使用的计算机基本上都属于通用计算机。游戏机、收款机、打卡机等属于专用计算机,如图2.11所示。



游戏机



收款机



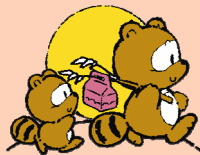
打卡机

图 2.11 专用计算机





## 第3课 中英文打字



中英文打字是计算机操作的一项基本技能，而且是一朝学会、终身受益的技能。希望同学们反复练习，熟练掌握。

### 一、练习英文打字

“金山打字通”是一个集练习和测试于一体的打字学习软件。下面我们就利用这个软件练习英文打字。



用“金山打字通”软件练习英文打字。


第1步：双击桌面上的“金山打字通”软件图标, 出现“金山打字通”窗口和一个“用户信息”对话框, 如图 3.1 所示。



图 3.1 启动“金山打字通”

第2步：将鼠标指针移到“请输入用户名并回车可添加新用户”下面的输入框中单击，使插入点光标“|”出现在输入框中，然后输入自己名字的拼音如（“zhengnan”）。

第3步：单击 **加载** 按钮，打开“学前测试”对话框，单击 **否** 按钮关闭该对话框，打开“金山打字通”窗口，如图 3.2 所示。



图 3.2 打开“金山打字通”窗口

### 小博士

在“学前测试”对话框中，单击“下次不再出现此窗口”前的方框，使方框内出现“√”，下次运行“金山打字通”软件时，就不再出现“学前测试”对话框。



第4步：单击  按钮，打开英文打字练习窗口，如图 3.3 所示。

单击这里选  
择学习阶段



图 3.3 金山打字练习窗口

### 小博士


“金山打字通”安排了“键位练习(初级)”、“键位练习(高级)”、“单词练习”、“文章练习”4个学习阶段，单击各学段对应的按钮，就可以进入相应的练习窗口。图 3.3 所示是键位练习(初级)阶段的练习窗口。

在图 3.3 所示的示意图上，用鲜明的绿颜色指示此刻要输入的字母；在手形图上，用○标记应该用哪个指头击键。



第5步：按照“金山打字通”窗口的提示，进行打字练习。

### 小博士


在练习过程中如果出现错误，错误的字符上会显示一个 。可按退格键及时删除错误的字符。



在练习过程中，窗口中会显示出你练习所用的时间、打字速度（例如 108KPM 表示每分钟输入 108 个字符）、课程进度和正确率。当你的打字速度和正确率基本达到要求了（打字速度达到 100KPM，正确率达到 90%），就可以进行下一阶段的练习。



### 动动手

单击窗口中的  课程选择 按钮，打开课程安排列表，如图 3.4 所示。同学们可以根据自己的情况选择练习。

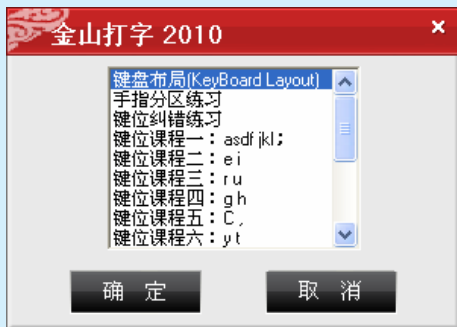


图 3.4 课程安排列表




### 说说看

你在练习英文打字时，是如何提高输入速度的？



## 二、输入汉字

在默认状态下，计算机处于英文输入状态，这时位于任务栏右端的输入状态图标是 。要想输入汉字，首先要进入汉字输入状态。





单击任务栏右端的输入状态图标 ，打开输入法列表，里面提供了微软拼音输入法、全拼输入法、郑码输入法、智能 ABC 输入法等多种中文输入方法，如图 3.5 所示。



图 3.5 输入法列表

单击输入法列表中的某种中文输入法，进入中文输入状态，就可以用这种输入法输入汉字了。

### 动手

单击任务栏上的输入法状态图标，在打开的输入法列表中单击  智能ABC输入法 5.0 版，任务栏右端的  变成 ，同时弹出一个汉字输入法提示框，如图 3.6 所示。

汉字输入法提示框

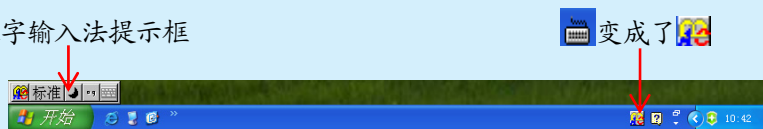
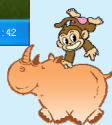


图 3.6 进入汉字输入状态



进入任何一种汉字输入法状态后，按住 **Ctrl** 键后按一下空格键，就会回到英文输入状态。以后再要输入汉字时，同样再按住 **Ctrl** 键后按一下空格键，就可以回到原来的汉字输入法状态。


下面我们以“智能 ABC 输入法”为例，介绍输入汉字的方法。

利用“智能 ABC 输入法”输入单个汉字或词组时，可以输入每个字的全部汉语拼音(称为完整输入)，也可以只输入每个字的声母(称为不完整输入)。利用不完整输入法可以快速输入词组，提高输入汉字的速度。



### 做一做


在“记事本”窗口中输入“美丽”和“计算机”两个词。

第 1 步：打开“记事本”窗口，用鼠标单击输入法状态图标 ，在打开的输入法列表中选择“智能 ABC 输入法”。

第 2 步：输入“美丽”两个字的汉语拼音“meili”（两个字的拼音之间不能加空格）后按空格键，弹出图 3.7 所示的同音词框。





图 3.7 输入“meili”后的同音词框

第 3 步：“美丽”前的序号是 1，按数字键 ，“美丽”这个词就出现在编辑区中。



**小博士**

当需要的字或词排在同音字框或同音词框中的第一位时，也可以不按数字键，只按一下空格键或直接输入下一字或词的拼音，排在第一位的字或词就会自动输入到编辑区中。

如果同音字框中没有要输入的字，可以按键盘上的  键(或单击同音字框下方的按钮)向下查找，直到同音字框中出现你要输入的字。图 3.8 中标出了同音字框下方按钮的作用，请大家试一试。

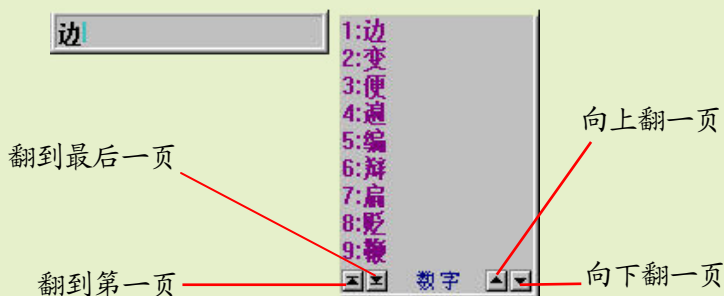


图 3.8 查找需要的同音字



第 4 步：依次输入“计算机”这个词中每个字的声母“jsj”，然后按空格键，出现图 3.9 所示的同音词框。

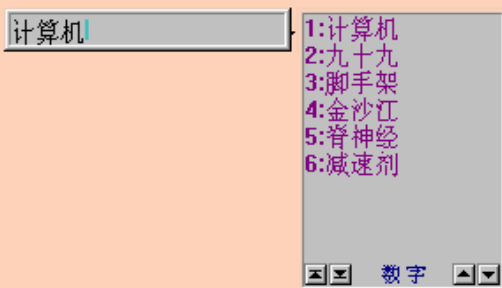




图 3.9 输入“jsj”后的同音词框

第 5 步：按空格键，“计算机”这几个字就一下子输入到编辑区中。

**小博士**

输入汉字时，必须用小写字母输入汉语拼音。

汉语拼音 ü 可以用英文字母 v 代替。

当双字词中第 2 个字的拼音没有声母时，需要在两个字之间加上一个隔音符“'”（按  键）。如“长安”的全拼为“changan”，可能会被电脑误认为是“chan”、“gan”，此时可以在“g”的后面按  键，输入一个隔音符，如“chang'an”。





动手

快速输入以下词组:

街道 议论 缘故 医生 周围 蔬菜 世界 信箱  
光彩夺目 万紫千红 各式各样 应有尽有 亡羊补牢  
行行出状元 眼不见为净 无巧不成书 真人不露相



三、中文标点符号的输入




计算机键盘上的标点符号是英文标点符号，要想输入中文标点符号，应先单击汉字输入法提示框中的“中/英文标点模式”按钮，将英文标点符号输入状态转换为中文标点符号输入状态，如图 3.10 所示。




图 3.10 汉字输入法提示框

大部分中文标点符号与键盘双字符键上标记的标点符号一致，下面几个比较特殊，需要记住。

部分中文标点符号的键位表

中文标点	键 位	中文标点	键 位
“ ” 双引号	Shift + " '	—— 破折号	Shift + _ =
‘ ’ 单引号	" '	、 顿号	,
《 左书名号	Shift + <	• 间隔号	Shift + @ 2
》 右书名号	Shift + >	— 连接号	Shift + & 7
…… 省略号	Shift + ^ 6	¥ 人民币符号	Shift + \$ 4

【说明】在使用搜狗输入法、百度输入法时，按键可以输入“· 间隔号”，输入“— 连接号”需使用软键盘。

动手

输入下面这首古诗，注意标点符号的输入:

《游山西村》

陆游

莫笑农家腊酒浑，丰年留客足鸡豚。  
山重水复疑无路，柳暗花明又一村。





1. 打开“记事本”窗口，输入下列内容。

五十六个民族五十六朵花 五十六个兄弟姐妹是一家  
轻快 演奏 生机 饲养 舞蹈 舒适 温暖 凤凰 黎明 家具  
日月如梭 人山人海 情不自禁 诚心诚意 左顾右盼  
一客不烦二主 大开方便之门 无所不用其极 不知天高地厚

2. 输入下面的文字，输入完成后关闭“记事本”窗口。

How old are you?

你几岁了？

I'm ten years old.

我十岁。


Are you in fourth grade?

你在上四年级吗？

Yes, I am.

是的，我是。

3. 用“金山打字通”软件练习中文打字。

【提示】① 打开“金山打字通”窗口，用自己的用户名登录后，单击 ，进入汉字输入练习窗口。


② 单击 ，进入词汇练习阶段，如图 3.11 所示。



图 3.11 词汇练习

③ 选择你习惯的中文输入法，按照“金山打字通”窗口的提示，进行中文打字练习。

# 第2单元

## 用“画图”软件画画



利用计算机可以画出非常漂亮的图画。街道上绚丽多彩的广告、小朋友们喜欢看的动画片，绝大多数都是用计算机制作的。现在，我们学习用计算机中的“画图”软件画画。通过本单元的学习，你将：

- ❖ 学会启动、关闭“画图”程序，认识“画图”窗口。
- ❖ 认识“画图”工具，了解各种“工具”及“工具样式”的用途。
- ❖ 掌握画图工具的用法，能选择合适的工具、设置恰当的颜色，画出好看的图画。
- ❖ 能对绘制的图形进行简单的调整、修饰，满足信息表达的需要。

### 第4课 认识“画图”软件



Windows 的“附件”中有一个名为“画图”的软件，它里面有很多画图工具，我们可以利用它画出漂亮的图画。

#### 一、了解“画图”窗口

在纸上画画时，需要先准备好画纸和绘画工具。在计算机中画画，需要先启动 Windows 的“画图”程序。

**动手**

仿照前面学过的启动“记事本”的做法，启动“画图”软件。



每启动一个程序，都会在屏幕上显示该程序的窗口。“画图”程序启动后，“画图”窗口被打开，如图 4.1 所示。

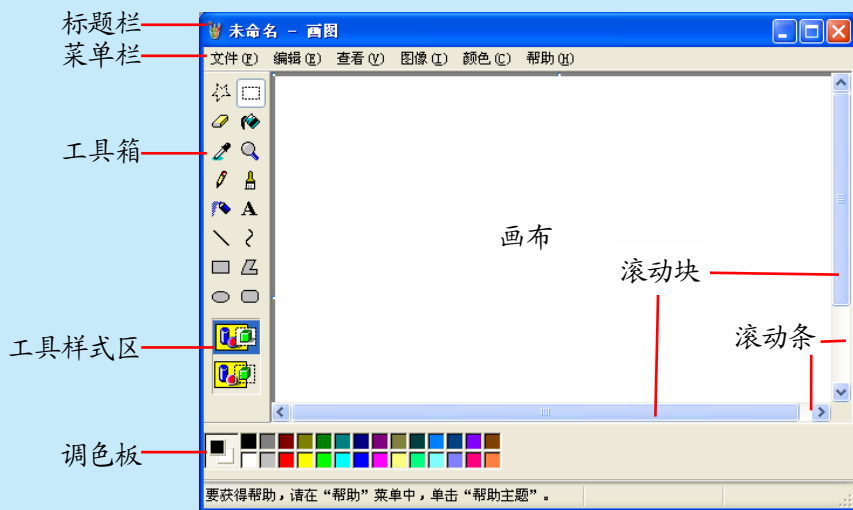





图 4.1 “画图”窗口

应用程序的窗口都有类似的“标题栏”和“菜单栏”，这里我们先简单了解一下它们的作用。

**标题栏：**左端显示作品名和应用程序的名称，右端是“最小化”、“最大化”和“关闭”3 个按钮。每一幅画都要取一个名字，因为刚开始画画时还没有给作品起名字，所以标题栏上显示“未命名-画图”。

**菜单栏：**应用程序的命令按类别放在不同的“菜单”中，用鼠标单击“菜单”名就可以打开这个菜单。菜单中有许多命令，单击某条命令就可以让电脑执行相应的操作。图 4.2 所示是打开的“编辑”菜单。



图 4.2 “编辑”菜单中的命令

**动手**

依次单击菜单栏中的菜单名，打开对应的菜单，了解每个菜单中都有哪些命令。



“画图”窗口是利用电脑画画时的“工作台”，在开始画画之前，我们先熟悉一下“工作台”上的主要部件。

## 1. 画布

“画图”窗口中的整个空白区域就是用电脑画图时的“画布”。“画布”的大小可以改变。细心的同学会发现，在画布的右下角及它的两条边上，都有一个灰色的点(称为控制点)，如图 4.3 所示，把鼠标指针移到控制点上时，指针变为↑、←→或↖↗的形状，这时按下鼠标左键并拖动，可以改变画布的大小。

当画布大于窗口时，窗口内只能显示一部分画面，窗口的右侧或下方会出现滚动条。如果要看画面的其他部分，可以拖动右侧或下方的滚动块移动画布。

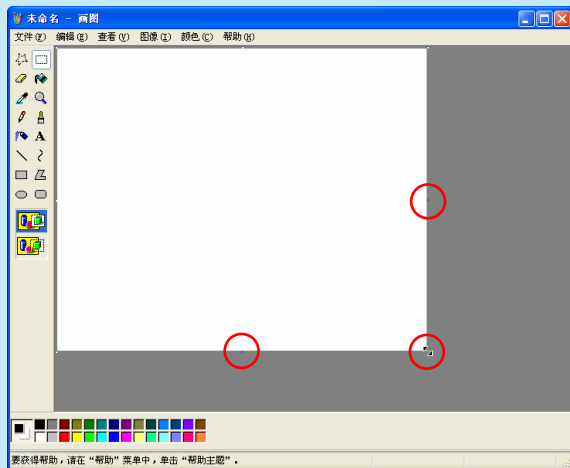





图 4.3 调整画布大小

### 动手

调整画布的大小，使它充满整个窗口。



## 2. 工具箱

在纸上画画时需要使用铅笔、橡皮等工具。在电脑上画画也需要使用“工具”，只不过这些“工具”是一些很形象的图标，如铅笔、橡皮、刷子等。这些绘图工具都放在“工具箱”里，如图 4.4 所示。

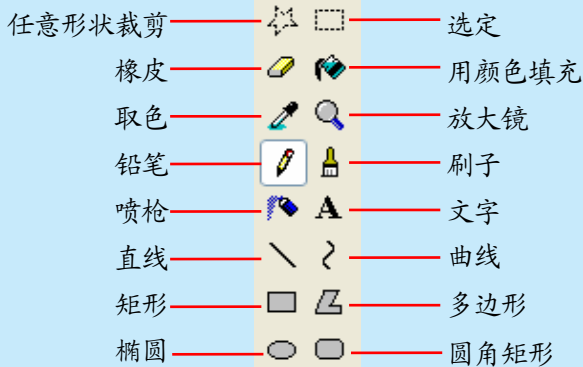



图 4.4 工具箱



**动手**

把鼠标指针分别指向工具箱中的每一个工具图标，稍停几秒钟，看看显示的名称与图 4.4 中标记的是否一样。

**3. 工具样式区**

有些工具有不同的样式，例如：有喷头大小不同的喷枪，有各种形状和大小的刷子。当我们在工具箱中选择了某种工具时，在工具样式区中就会显示出这种工具的各种样式。例如单击矩形工具图标，在工具样式区中显示的是矩形工具的样式，如图 4.5 所示。

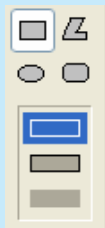


图 4.5 矩形工具的样式

**动手**

1. 单击工具箱中的各个工具按钮，观察鼠标指针有什么变化，工具样式区中显示的内容是否相同。
2. 工具箱中哪几个工具没有样式？

**4. 调色板**

美丽的图画离不开五彩缤纷的颜色。调色板是选择颜色的地方，它由前景色、背景色和颜料盒组成，颜料盒中有 28 种颜色，如图 4.6 所示。



图 4.6 调色板

选取前景色的方法是：用鼠标左键单击颜料盒中的某一种颜色，这时前景色就会变成那种颜色。

选取背景色的方法是：用鼠标右键单击颜料盒中的某一种颜色，这时背景色就会变成那种颜色。

**小博士**

除了橡皮工具外，用“画图”软件画画时，你手里好像握着一支可自动转换两种颜色的“彩笔”：按住左键拖动鼠标，画出来的颜色称为前景色；按住右键拖动鼠标，画出来的颜色称为背景色。在今后的实际操作中，我们会逐渐学会灵活地使用前景色和背景色。








### 动手手

把前景色设置成绿色，背景色设置成黄色。



## 二、使用铅笔工具画一幅简单的图画

现在，我们就开始使用工具箱中的工具画图。先学习铅笔工具的用法。

单击工具箱中的铅笔工具图标，鼠标指针变成形状，将鼠标指针移到画布上，按住左键或右键拖动鼠标，画布上就出现了相应的线条。不画了，松开左键或右键即可。

铅笔工具没有样式可选，利用它可以随心所欲地画线，就像我们平时用铅笔在纸上画一样。

### 动手手

打开“画图”窗口，把前景色设置成红色，背景色设置成蓝色，用铅笔工具随意地画几条线，然后画一个红色五角星和一个蓝色五角星，如图4.7所示。

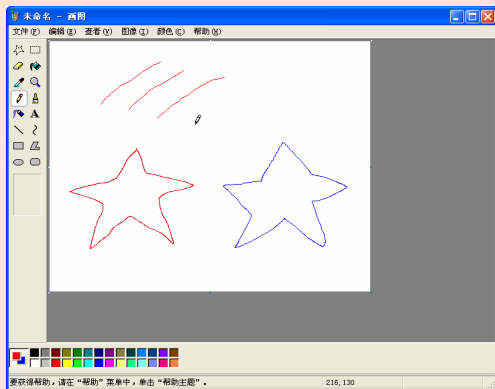


图 4.7 用铅笔工具画图



在画图的过程中，如果觉得某一笔画得不好，可把这一笔去掉重新画。方法是：按住 **Ctrl** 键后再按一下 **Z** 键，刚才画的线条就消失了。

先按住 **Ctrl** 键，再按小键盘上的 **+** 或 **-** 键，可以使笔画加粗或变细。


### 动手手

选择铅笔工具后，先按住 **Ctrl** 键，再按小键盘上的 **+** 键或 **-** 键，然后拖动鼠标画几条粗细不同的线。





### 三、使用橡皮工具修改图画

初学乍练，出错是难免的。如果多画了一些线条或者某个地方画错了，可以用橡皮工具把它擦掉。方法是：单击工具箱中的橡皮工具图标，在工具样式区里显示出4种大小不同的橡皮，如图4.8所示。

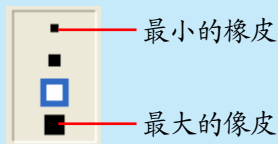


图4.8 橡皮工具的4种样式

根据需要选择一种大小合适的橡皮，把鼠标指针移到画布上想擦掉的地方，指针变成一个小方块□，按住左键拖动，就可以擦掉不想要的部分。

#### 动手手

擦掉图4.7中五角星上面多余的线条。

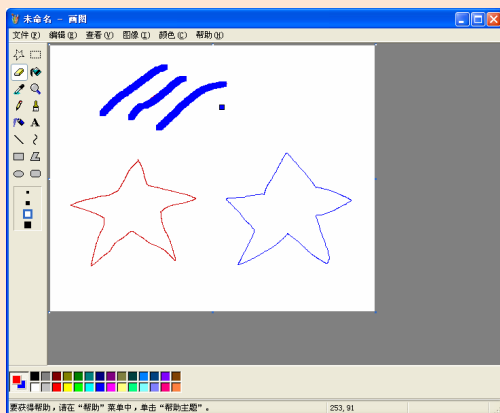


图4.9 用橡皮工具擦掉不需要的线条



当用橡皮工具擦除图4.7中多余的线条时，大部分同学得到的结果如图4.9所示。线条是擦掉了，但是在画面上留下了一小块块蓝色(或其他颜色)的痕迹，非常难看！

造成这种结果的原因是：当我们选择橡皮工具后，拖动鼠标时，橡皮工具经过的地方都将变成背景色。在图4.9中，背景色是蓝色，如果先把背景色变成画布的颜色，然后再使用橡皮工具，问题就解决了。

#### 动手手

设置正确的背景色，擦掉五角星上面的蓝色痕迹。



上面的操作告诉我们，橡皮工具的用途不只是擦除，它同时也是一个很有用的绘图工具，巧妙地利用橡皮工具，也能画出一些很漂亮的图画。

### 动手

图 4.10 是用橡皮工具画的一张桌子和一把椅子，想想是怎么画的，动手试试看。



图 4.10 桌子和椅子



## 四、把作品保存起来

下面我们学习怎样把画好的图画保存到计算机中，以便今后欣赏或修改。



**做一做** 把刚才画的两个五角星保存起来。

第 1 步：单击菜单栏上的 **文件(F)**，打开“文件”菜单；再单击“文件”菜单中的 **保存(S)**，打开“保存为”对话框，如图 4.11 所示。



图 4.11 打开“保存为”对话框

第 2 步：将“文件名”框中的“未命名”3 个字删除，输入“五角星”作为文件名，如图 4.12 所示，单击 **保存(S)**，这幅图画就保存起来了。这时标题栏中的图画名称变成了“五角星”，如图 4.13 所示。





图 4.12 输入文件名

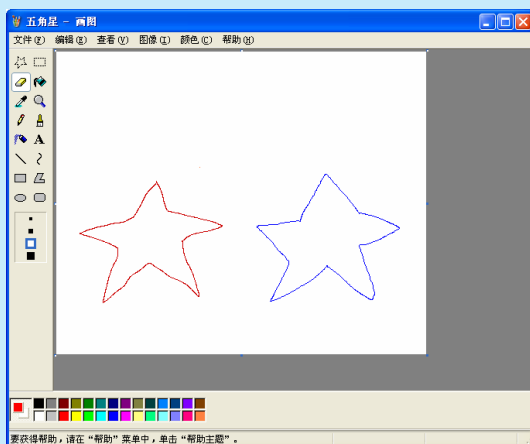




图 4.13 文件保存成功

**小博士**

一幅图画保存到计算机中以后，就变成了一个计算机文件（简称文件）。默认情况下，计算机将我们的文件存放在一个名叫“我的文档”的地方（这种地方称为文件夹），它在“桌面”上的图标是。为了便于查找和分类管理，通常把图片文件保存在“我的文档”中的“图片收藏”文件夹中。



## 五、退出“画图”软件

单击“画图”窗口右上角的“关闭”按钮，就可以关闭“画图”窗口，退出“画图”软件。

如果你刚才画的图画没有保存，或者保存后又有改动，会出现图 4.14 所示的提示框。

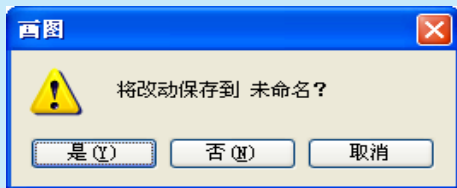
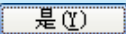
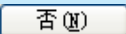
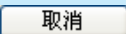


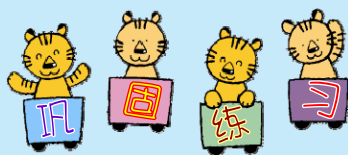
图 4.14 保存提示框

单击，将刚才画的图画保存后关闭“画图”窗口。

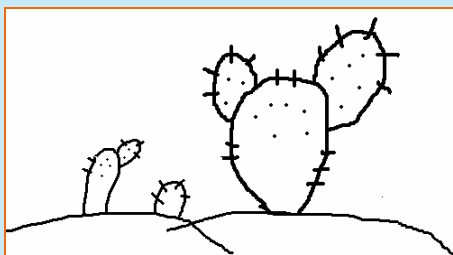
单击，不保存刚才画的图画，关闭“画图”窗口。

单击，取消关闭“画图”窗口的操作。

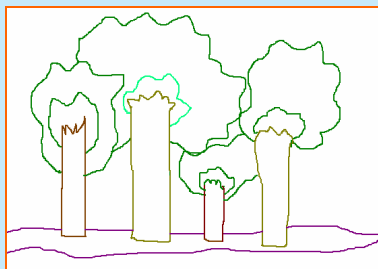




1. 用铅笔工具画出下面几幅图，并分别以“仙人掌”、“树林”、“雪人”和“公鸡”为文件名保存起来。



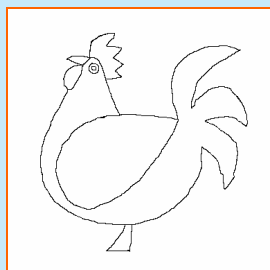
仙人掌



树林



雪人

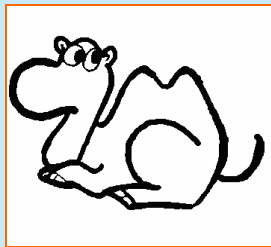


公鸡

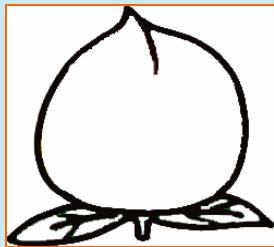
图 4.15 作品样例

2. 使用橡皮工具画出图 4.16 所示的两幅图，并分别以“骆驼”和“桃子”为文件名保存起来。

3. 蓝蓝的天空，绿绿的草原，风吹草低见牛羊…… 请你构思一幅描绘家乡草原风光的图画，以“我的家乡”为文件名保存起来。图 4.17 是一位同学用铅笔工具勾勒的家乡的图画，供参考。



骆驼



桃子

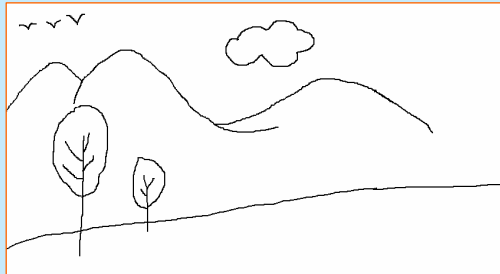


图 4.17 我的家乡

图 4.16 作品样例

4. 退出“画图”软件。






## 第5课 学习使用颜色



前面我们已经画了几幅画，如五角星、仙人掌、雪人、公鸡、骆驼等。美中不足的是这几幅画中只有线条而没有颜色，显得很单调。现在我们学习如何给图画填上颜色。

### 一、五颜六色的墨水瓶

工具箱里有一个图标像墨水瓶的工具，它是“用颜色填充”工具，可以简称它为“墨水瓶”。运用这个工具，可以在一个封闭的区域中填上均匀一致的颜色。

使用墨水瓶工具为图形填充颜色时，先在颜料盒中选择颜色，然后将鼠标指针移到填充对象中，单击左键填充前景色，单击右键填充背景色。



**做一做** 给五角星填上颜色。

第1步：启动“画图”软件，打开“画图”窗口。

第2步：单击菜单栏上的**文件(F)**，打开“文件”菜单；再单击“文件”菜单中的**打开(O)...**，弹出“打开”对话框，如图5.1所示。

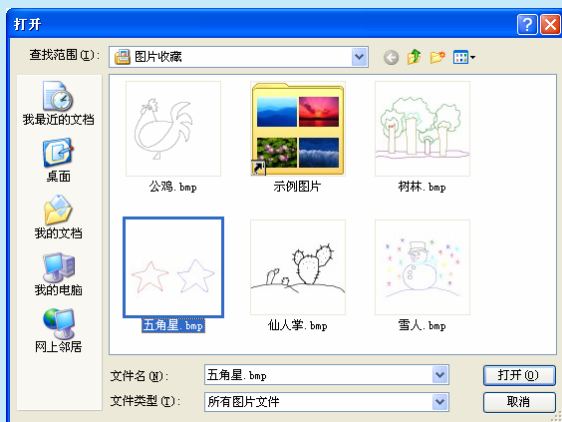
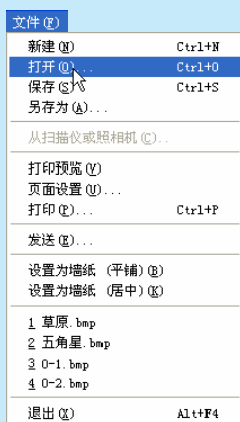




图5.1 “文件”菜单和“打开”对话框

第3步：系统默认打开“图片收藏”文件夹。在“打开”对话框的文件列表中，单击“五角星.bmp”，再单击**打开(O)**，我们过去画的那两颗五角星就出现在“画图”窗口中了，如图5.2所示。





第4步：把前景色变成红色，背景色变成黄色。

第5步：单击工具箱中的墨水瓶工具图标，鼠标指针变成状，把鼠标指针移到左边那颗五角星的中间，单击左键，这颗五角星就填充了红色，如图5.3所示。

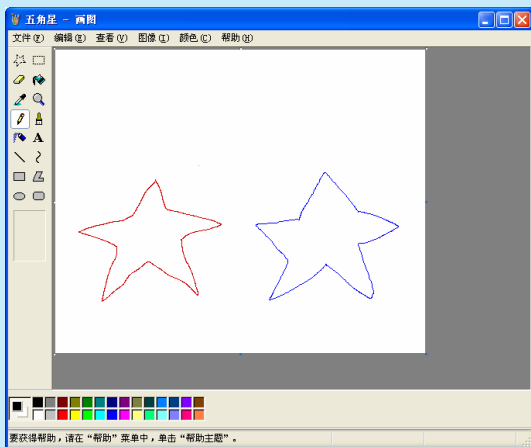


图 5.2 打开“五角星”图画

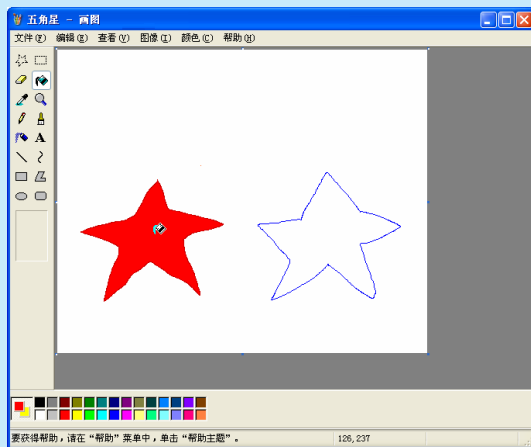



图 5.3 给图画填充颜色

第6步：把鼠标指针移到右边那颗五角星的中间，单击右键，这颗五角星就填充了黄色。

第7步：单击“文件”菜单中的，把填上颜色的图画保存起来。

### 动手



打开上一课画的文件名为“公鸡”的图画，给公鸡填上适当的颜色，然后再保存起来，如图5.4所示。



图 5.4 给公鸡填充颜色



## 二、放大镜工具

有的同学在给“五角星”填充颜色后，除了右边那颗星星外，其他地方都变成了红色，如图5.5所示。这是什么原因呢？

出现这种情况的原因是图形上有缺口，填入的颜色通过缺口漏到画布上了。此时可以先按住键，再按键，恢复到填色前的状态，使用铅笔工具将缺口补好后再填色。





怎样才能方便快速找到缺口呢？可以使用工具箱中的放大镜工具。方法是：单击工具箱中的放大镜工具图标并选择一个样式(放大倍数)，将鼠标指针移到画布中单击，可以看到画布中的图画被放大了，如图 5.6 所示。

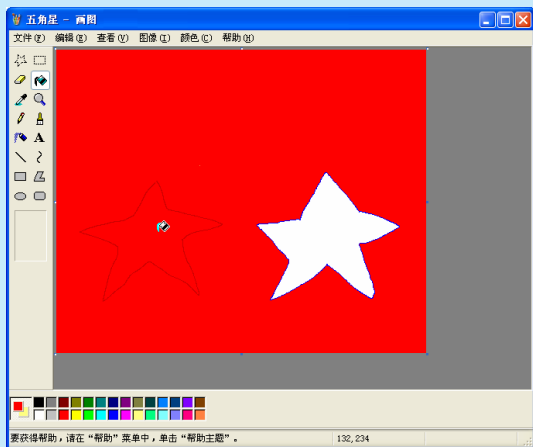


图 5.5 颜色漏到画布上了

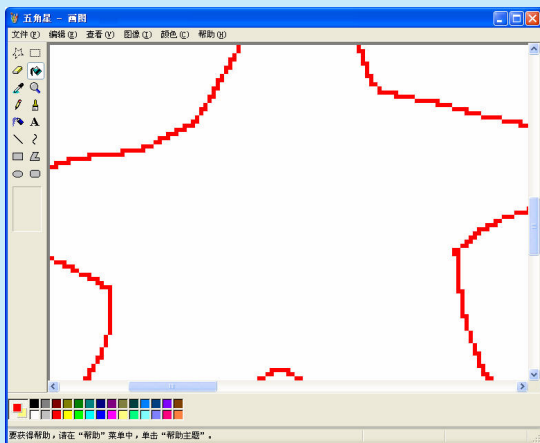


图 5.6 放大的图画

### 小博士

放大镜工具有四种样式，如图 5.7 所示。




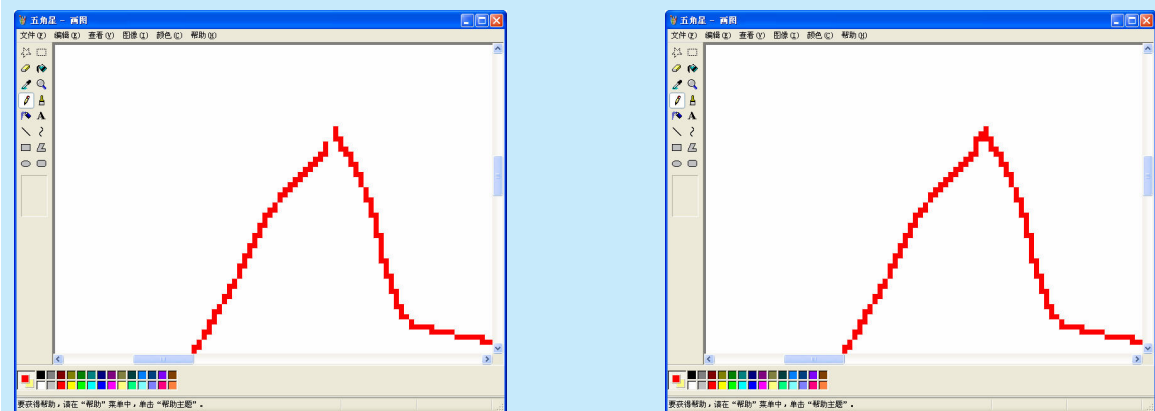
图 5.7 放大镜工具的四中样式

图形放大后，在“画图”窗口的右侧和下方会出现滚动条。拖动滚动条上的滚动块，可以使“画图”窗口中显示我们想要看的部位。拖动水平滚动条上的滚动块可以左右调整图形位置，拖动垂直滚动条上的滚动块可以上下调整图形位置。



检查“五角星”有没有缺口。如图 5.8 左图所示，在左边五角星的顶端发现一个缺口，用铅笔工具把它补好，如图 5.8 右图所示。

图形填补好后，再单击工具箱中的放大镜工具图标，在工具样式区中选择第 1 种样式，图画就恢复原来大小了。现在再用墨水瓶工具填色，就不会出现问题了。




五角星顶端发现缺口

修补后的五角星顶端

图 5.8 修补“五角星”图画

### 三、更换画布的颜色

“画图”程序默认的画布颜色是白色，可以根据画图时的需要，设置画布的颜色。设置画布颜色有两种方法：

方法 1：将前景色变成需要的颜色，单击工具箱中的墨水瓶工具图标，将鼠标指针移到画布中单击，画布颜色就变成所选择的颜色了。

方法 2：先将背景色变成需要的颜色，打开“图像”菜单，单击清除图像(C)命令，画布的颜色就变成了背景色，同时画布上原来画的图形也都消失了，如图 5.9 所示。这个操作也称为更换画布。

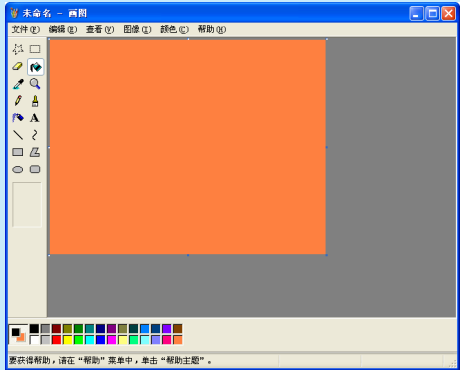
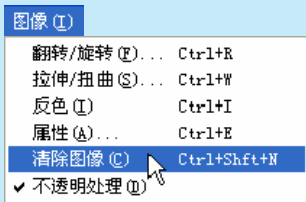


图 5.9 更换画布的颜色

#### 动手

将画布的颜色设置为黄色，然后再设置为白色。



### 四、调配自己喜欢的颜色

大自然中的颜色五彩缤纷，可是“画图”软件的调色板中只有 28 种颜色。如果你需要的颜色在调色板上找不到，可以自己调配。



**做一做**

调配自己喜欢的颜色。

第1步：单击菜单栏中的**颜色(C)**，打开“颜色”菜单；单击“颜色”菜单中的**编辑颜色(E)...**命令，打开“编辑颜色”对话框，如图5.10所示。

第2步：单击“编辑颜色”对话框中的**规定自定义颜色(U) >>**按钮，在对话框的右侧出现了一个大调色板，如图5.11所示。将鼠标指针移到与所需颜色(这里以橙色为例)一样或相近的地方，单击左键，选择的颜色就显示在调色板左下方的小方框中。上下拖动调色板右侧色条旁的调节指针，可调节所选颜色的深浅。



图 5.10 打开“编辑颜色”对话框

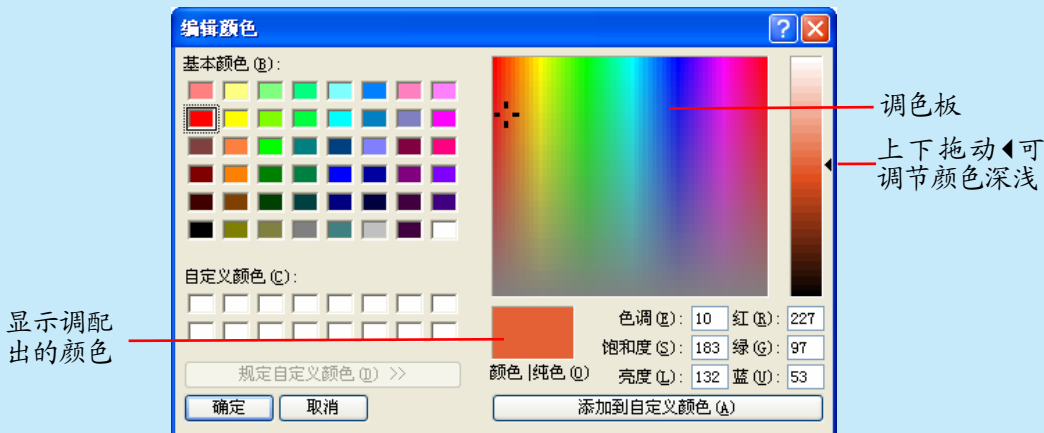


图 5.11 调配需要的颜色

第3步：单击**确定**，“画图”调色板上的前景色就变成了所调配的颜色(本例中是橙色)，如图5.12所示。

前景色变成调配出的颜色



图 5.12 调色板上出现需要的颜色

**动手**

打开过去画的“树林”图画，用自己调配出的颜色给它填色，然后再保存起来。图5.13供参考。

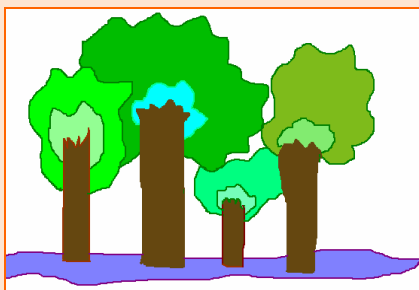



图 5.13 填充颜色后的“树林”图画





## 五、取色工具

在给图画填充颜色时，可能会遇到这样的问题：图画中有一种颜色是自己调配出来的，当我们再想用这个颜色时，发现调色板上没有了，这该怎么办呢？有的同学说：“再用‘颜色’菜单中的‘编辑颜色’命令调配。”但是，你能保证这次调配出来的颜色和上次的完全一样吗？要解决这个问题，最简单的办法是使用取色工具.



**做一做** 打开“树林”图画，在最右边的小树旁边再画一株小树。

第1步：启动“画图”软件，打开“树林”图画。

第2步：单击工具箱中的取色工具图标，将鼠标指针移到画布上，鼠标指针变成形状。在小树的树干上单击左键，颜料盒中的前景色就变成小树树干的颜色，如图 5.14 所示。

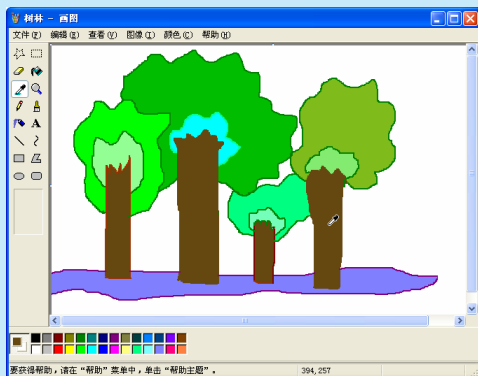




图 5.14 从树干上取色

### 小博士

使用取色工具在图片上单击左键，颜料盒中的前景色就变成所选取的颜色；使用取色工具在图片上单击右键，颜料盒中的背景色就变成所选取的颜色。



第3步：用工具箱中的铅笔工具图标，再画一株小树的树干。

第4步：单击工具箱中的墨水瓶工具图标，然后把鼠标指针移到新画的小树树干中单击左键，为树干填充颜色，如图 5.15 所示。







第5步：仿照第3~4步的做法，为新画的小树填上树叶，如图5.16所示。

第6步：打开“文件”菜单，单击**保存(S)**命令，把这幅图再保存起来。

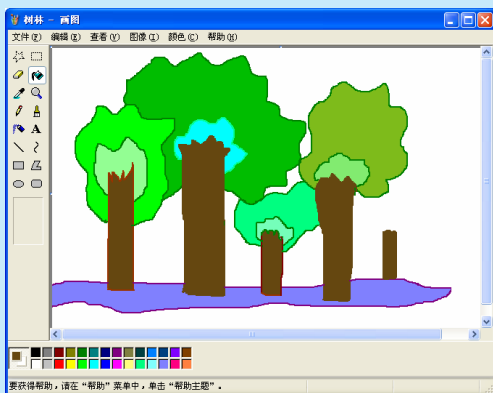


图 5.15 画树干并填色

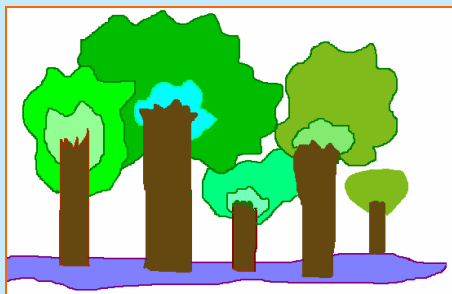


图 5.16 在“树林”图画上增加一株小树



1. 打开上一课画的“仙人掌”和“骆驼”，给仙人掌和骆驼填上适当的颜色，然后再保存起来。

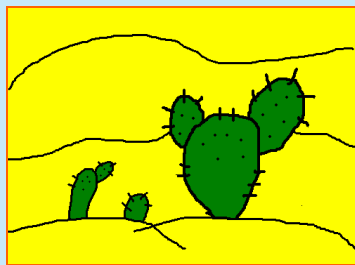


图 5.17 给图画填充颜色

2. 打开上一课画的“雪人”文件，用自己调配的颜色给它填色，图5.18供参考。

3. 打开上一课画的“我的家乡”，给它填上颜色，图5.19供参考。



图 5.18 雪人

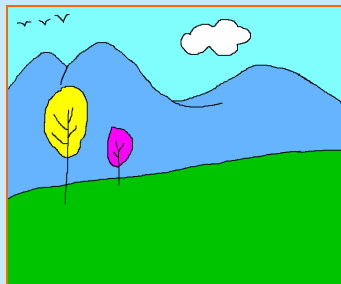
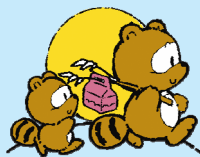




图 5.19 我的家乡


## 第6课 画线条



“画图”软件的工具箱中有2个用来画线条的工具：直线工具和曲线工具。利用这2个工具，可以很方便地画线段、曲线。

### 一、用直线工具画线

线条是组成图形的基本元素。用铅笔工具画画时，很难画出直线条。利用直线工具可以很方便地画出笔直的线条。

单击工具箱中的直线工具图标，在工具样式区里显示出直线工具的5种样式，如图6.1所示。选择一种样式，设置前景色和背景色后，按住鼠标左键在画布上拖动鼠标，画出的线段颜色是前景色；按住鼠标右键在画布上拖动鼠标，画出的线段颜色是背景色。

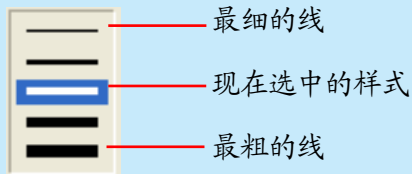



图 6.1 直线工具的样式

和铅笔工具的用法一样，先按住 **Ctrl** 键，再按小键盘上的 **+** 或 **-** 键，可以使画出的线条加粗或变细。



**做一做** 用直线工具画各种各样的线段，如图6.2所示。

第1步：将前景色变成黑色，背景色变成橙色。

第2步：单击工具箱中的直线工具图标，在工具样式区里选择第5种样式。

第3步：将鼠标指针移到画布上，按住左键拖动，当长度合适时松开左键，画出第1条线段(黑色)。

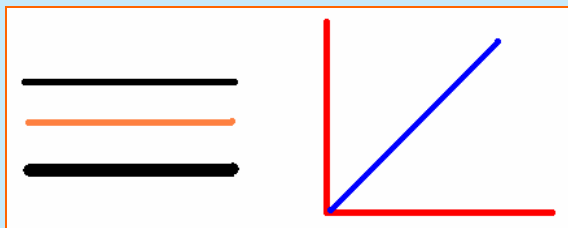


图 6.2 各种各样的线段





第4步：按住右键拖动，当长度合适时松开右键，画出第2条线段（橙色）。

第5步：先按住 **Ctrl** 键，再按小键盘上的 **+** 键，然后在画布上拖动左键，画出第3条线段。

第6步：单击工具样式区中的第5种样式，直线工具的粗细就复原了。

第7步：将前景色变成红色，背景色变成蓝色。

第8步：先按住键盘上的 **Shift** 键，然后按住左键水平拖动，画出红色水平线；再按住左键垂直拖动，画出红色竖直线；再按住右键向右上方拖动，画出蓝色45度斜线。

### 小博士

按住 **Shift** 键后再拖动鼠标，横向拖动可画出水平线，竖向拖动可画出垂直线，向右上方、右下方、左上方或左下方拖动可画出45度斜线。



第9步：单击“文件”菜单中的 **保存(S)**，把画出来的线段以“线段”为文件名保存起来。

### 动手

单击“文件”菜单中的 **新建(N)**，更换一张新画布，用直线工具和墨水瓶工具画出图6.3所示的花布。

【提示】先用直线工具画出交叉的线条，再用墨水瓶工具在方格中填充各种颜色。

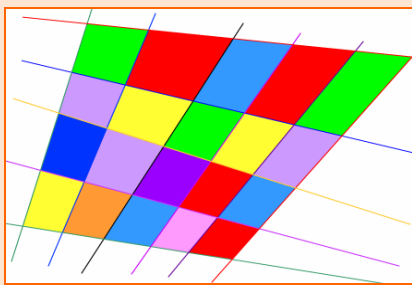



图 6.3 彩色画布



## 二、用曲线工具画线

曲线工具  用来绘制一些柔和的线条。曲线工具的选定、样式、颜色设置与直线工具基本相同，只是在线条的画法上有所区别。




## 1. 画弧形曲线



**做一做**

画一条弧形曲线。

第1步：选择前景色为红色。

第2步：单击工具箱中的曲线工具，在工具样式区里选择第3种样式。

第3步：将鼠标指针移到画布上，按住左键拖动，画出一条线段，如图6.4所示。

第4步：把鼠标指针移到线段的一侧，按住左键拖动鼠标，使线段弯曲成一条曲线，如图6.5所示。当弯曲程度符合要求时松开左键，在原处单击鼠标，一条弧形曲线就画好了。

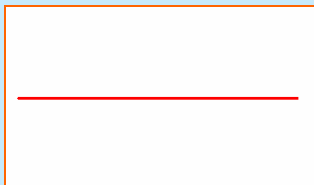


图 6.4 画出一条线段

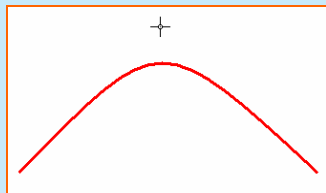


图 6.5 调整弧度大小


## 2. 画波形曲线



**做一做**

画一条波形曲线。

第1步：选择前景色为蓝色。

第2步：单击工具箱中的曲线工具，在工具样式区里选择第3种样式。

第3步：将鼠标指针移到画布上，按住左键拖动，画出一条线段，如图6.6所示。

第4步：把鼠标指针移到线段的一侧，按住左键拖动鼠标，使线段弯曲成一条曲线。当弯曲程度符合要求时，松开左键但不要单击鼠标，如图6.7所示。

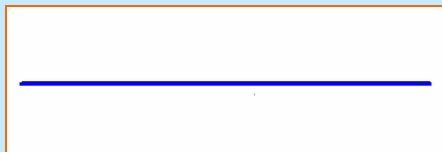


图 6.6 画出一条线段



图 6.7 使线段向上弯曲

第5步：把鼠标指针移到线段的另一侧，按住左键拖动鼠标，让曲线向另一侧弯曲。当弯曲程度符合要求时，松开左键，曲线就画好了，如图6.8所示。



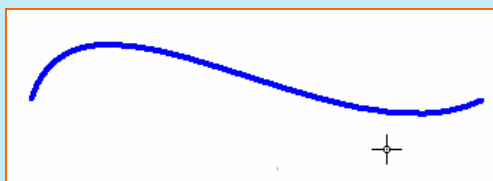
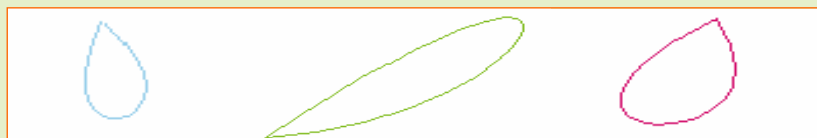


图 6.8 使曲线向下弯曲

**小博士**

利用曲线工具还可以画出树叶、花瓣等封闭曲线，做法如下：

- ① 选择曲线工具后，在画布的某一点单击。
- ② 在画布的另一点击，在这两点之间就出现了一条线段。
- ③ 将鼠标指针移到这条线段的一侧，在不同的位置单击并拖动，就会出现如同树叶、花瓣般的封闭曲线。图 6.9 中的几个图形就是用这种方法画出来的，请你试着画一画。



水滴

树叶

花瓣

图 6.9 封闭曲线示例

**动手**

“小燕子穿花衣，年年春天来这里……”请用曲线工具画一只可爱的小燕子，以“燕子”为文件名保存起来。图 6.10 供参考。

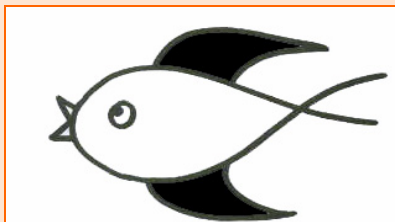


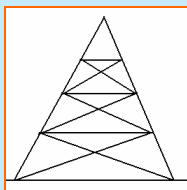
图 6.10 燕子



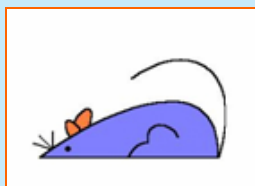




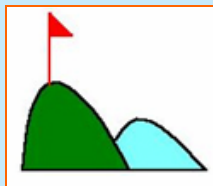
1. 使用直线工具和曲线工具画下面几幅图画，画完后保存起来。



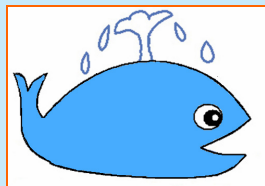
高压线塔



老鼠



山峰



鲸鱼

图 6.11 用直线工具和曲线工具画画

2. 打开“我的家乡”图画，在图画上添加几个蒙古包，图 6.12 供参考。

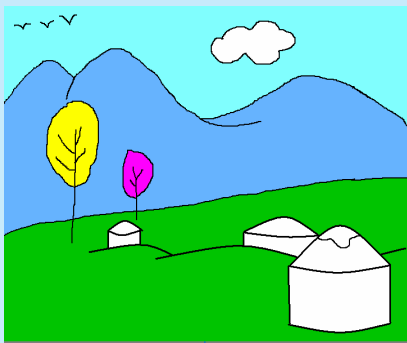


图 6.12 我的家乡

\*3. 参照图 6.13 画一幅“荷花”，并以“荷花”为文件名保存起来。注意！荷花花瓣上的颜色在默认的调色板上找不到，需要自己调配。

4. 弯弯的月亮，弯弯的小船，弯弯的柳枝，弯弯的小河…… 水乡夜色美得像幅画。请同学们绘制一幅“水乡夜色”图，以“水乡夜色”为文件名保存起来。图 6.14 供参考。

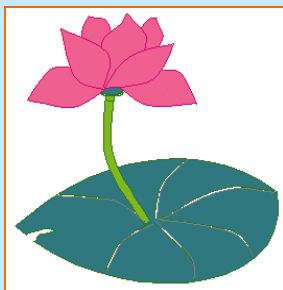


图 6.13 荷花



图 6.14 水乡夜色





## 第7课 画几何图形



“画图”软件的工具箱中有 4 个用来画几何图形的工具，如图 7.1 所示，利用这些工具，可以很方便地画长方形、正方形、多边形、椭圆、圆、圆角矩形。把一些简单的几何图形组合起来，也可以构成漂亮的作品。

在使用这些工具画图时，都需要先在直线工具的样式区中选择线条的粗细，确定几何图形轮廓线的粗细。

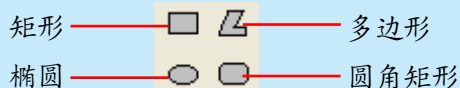


图 7.1 工具箱中的几何图形工具

### 一、画矩形和圆

单击工具箱中的矩形工具图标，矩形工具的样式有三种，如图 7.2 所示。

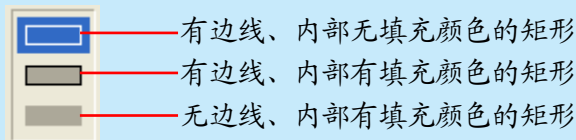



图 7.2 矩形工具的样式




#### 做一做

画出图 7.3 所示的领奖台。

第 1 步：启动画图软件。选择前景色为红色，背景色为绿色。

第 2 步：单击工具箱中的直线工具图标，在工具样式区里选择第 2 种样式。

第 3 步：单击工具箱中的矩形工具图标，在工具样式区里选择第 2 种样式。

第 4 步：先画左边的矩形。把鼠标指针移到画布上，按住左键向右下方拖动，就会出现一个大小随鼠标拖动而变化的矩形，当矩形的大小、形状都合适时，松开左键，一个矩形就画出来了，如图 7.4 所示。

第 5 步：把背景色设置成蓝色，将鼠标指针移到已画出矩形的右下角，先按住 **Shift** 键，然后按住右键向右上方拖动，画出中间的正方形，如图 7.5 所示。

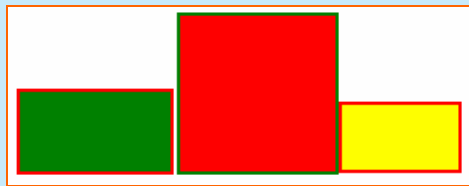


图 7.3 领奖台

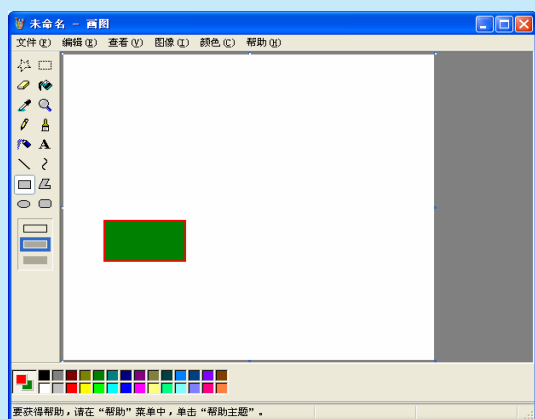


图 7.4 画矩形

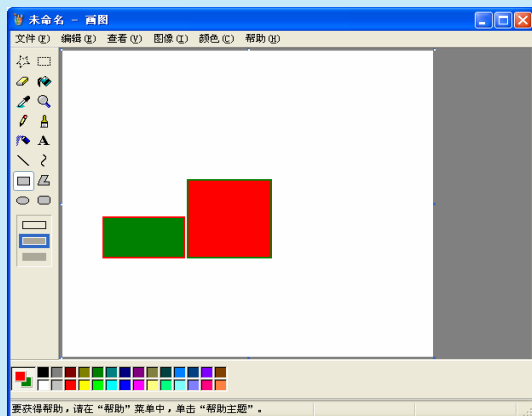


图 7.5 画正方形

### 小博士

画矩形时, 按住 **Shift** 键后拖动鼠标, 画出来的是正方形。

选不同的矩形工具样式, 画出来的矩形不一样; 按住左键拖动和按住右键拖动, 画出来的矩形也不一样。请你试试看。



第6步: 把背景色设置成黄色, 将鼠标指针移到正方形的右下角, 按住左键向右上方拖动, 画出右边的矩形, 领奖台就画完了。

第7步: 将图画以“领奖台”为文件名保存起来。


### 动手动

圆角矩形的画法与矩形的画法完全一样。请你使用圆角矩形工具画一个举重杠铃, 图 7.6 供参考。



图 7.6 杠铃



画椭圆的方法和画矩形几乎一样。选中椭圆工具后, 按住左键或右键拖动可以画出椭圆; 按住 **Shift** 键后再拖动鼠标, 画出来的是圆。

### 动手动

画出图 7.7 所示的松鼠, 并以“松鼠”为文件名保存起来。

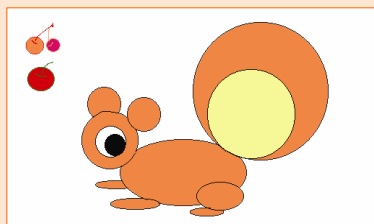



图 7.7 松鼠






## 二、画多边形


用多边形工具可以画出任意边数、任意形状的各种图形，如三角形、四边形、五边形、六边形等。



### 做一做

参考图 7.8 画一个五边形。

第 1 步：启动“画图”程序，单击工具箱中的直线工具图标，在工具样式区中选择第 3 种样式。

第 2 步：单击工具箱中的多边形工具图标，在工具样式区中选择第 2 种样式。

第 3 步：选定前景色为蓝色，背景色为黄色。

第 4 步：将鼠标指针移到画布上，从多边形的任意一个顶点开始，按住左键拖动，画出多边形的第一条边；松开左键后把鼠标指针移到下一个顶点，单击，画出多边形的第二条边；如此继续，依次画出多边形其余的边；画到最后一个顶点时，在该点双击，第一点与最后一点之间会自动用线段连起来，多边形就画好了。绘制过程如图 7.9 所示。

第 5 步：将图画以“五边形”为文件名保存起来。

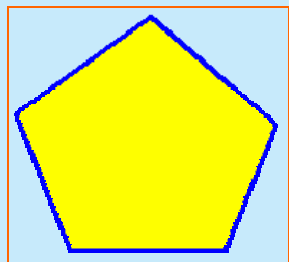


图 7.8 五边形范例

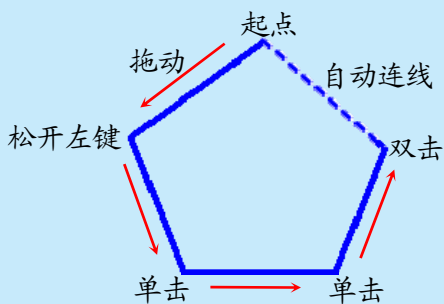


图 7.9 多边形的绘制过程

### 小博士

在画多边形的过程中，如果想撤消重画，可以按 **Esc** 键。画到最后一个顶点时，如果单击鼠标右键，则取消所画的多边形。



### 说说看

画完多边形后，有时会随着鼠标移动出现“扯不断”的线条，这是怎么回事？该如何处理？



### 动手手

帆船比赛正在进行，湖面上千帆竞发。请你画一画这个场景，以“帆船比赛”为文件名保存起来。图 7.10 供参考。



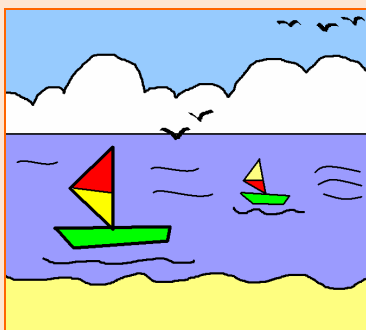
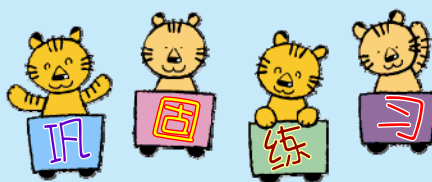
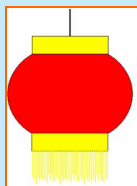


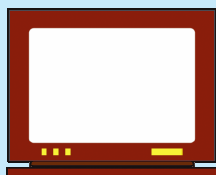
图 7.10 帆船比赛



1. 巧妙地使用几何图形工具可以画出很多漂亮的图画，下面这些就是使用几何图形工具画出来的。你能画出更精彩的作品吗？请在电脑上画一画，并保存起来。



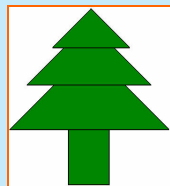
灯笼



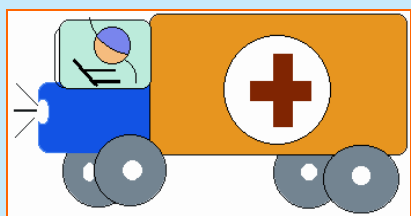
电视机



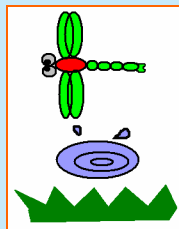
房子



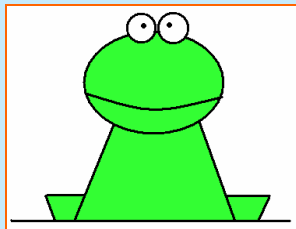
松树



救护车



蜻蜓



青蛙

图 7.11 用几何图形画画

2. 画出图 7.12 所示的“街道”图，并以“街道”为文件名保存起来。

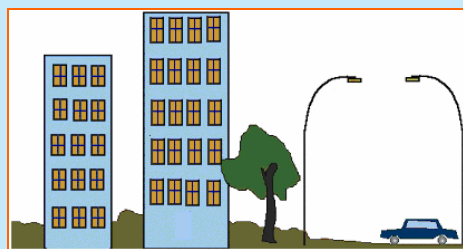
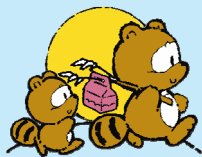


图 7.12 街道





## 第8课 刷子与喷枪



### 一、随心所欲的刷子

刷子是常用的绘图工具，它好比我们平常画画用的油画笔或毛笔。刷子也可以作为颜色工具来使用，利用它在画布上涂抹颜色。


单击工具箱中的刷子工具图标，工具样式区中出现了4种共12个样式的刷子，如图8.1所示。选用不同的刷子，画出来的效果也不一样。



图 8.1 刷子工具的样式

#### 动手

把前景色变成红色，背景色变成蓝色。选择刷子工具并从工具样式区中依次选择每一种样式，画出不同的线条，如图8.2所示。

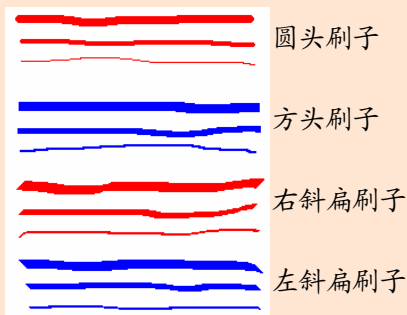


图 8.2 各种刷子的绘画效果



和铅笔工具、直线工具一样，先按住 **Ctrl** 键，再按小键盘上的 **+** 或 **-** 键，可以使刷子逐渐变粗或变细。





**做一做**

画一幅“水草”图，如图 8.3 所示。

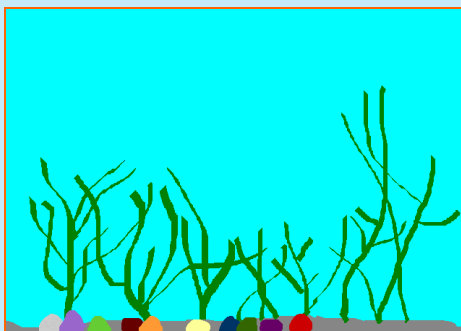


图 8.3 水草

- 第 1 步：启动画图软件，将画布颜色设置为浅蓝色。
- 第 2 步：选择合适的颜色，用方头刷子画出水底的泥沙。
- 第 3 步：选择不同的颜色，用圆头刷子画出水底的石块。
- 第 4 步：用扁头刷子画出水草。
- 第 5 步：把这幅画以“水草”为文件名保存起来。

### 动动手

在“水草”图中，使用刷子工具画些螃蟹和鱼，如图 8.4 所示，然后用“海底世界”为文件名保存起来。

【提示】① 选用圆头刷子，按键盘上的 **Ctrl** 键和 **+** 键将刷子放大，大小合适后松开 **Ctrl** 键和 **+** 键，在画布上单击左键，可以画出一个圆。

② 单击“文件”菜单中的 **另存为(A)...**，打开“保存为”对话框，输入新文件名“海底世界”，就可以将文件以另外的名字保存一份，原文件不受影响。

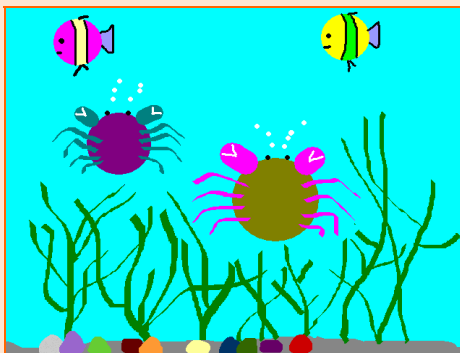



图 8.4 海底世界





## 二、浓淡可调的喷枪

用墨水瓶工具和刷子工具填充的颜色是单一均匀的。有些图画需要用浓淡不同的颜色来表现朦胧的效果，这时候就需要使用另外一种绘图工具——喷枪。

单击工具箱中的喷枪工具图标, 工具样式区中出现喷枪的 3 种样式, 如图 8.5 所示。

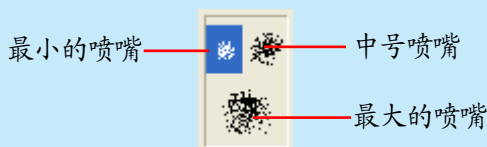



图 8.5 喷枪工具的样式

选择一种样式, 将鼠标指针移到画布上, 指针变成形状。这时按住左键拖动喷出来的是前景色, 按住右键拖动喷出来的是背景色。

使用喷枪工具能产生喷绘的效果, 在喷绘点上停留的时间越久, 其颜色越浓, 反之, 颜色越淡。

同刷子工具一样, 按住 **Ctrl** 键后再按住小键盘上的 **+** 或 **-** 键, 可以放大或缩小喷头。



**做一做** 创作一幅菊花图, 如图 8.6 所示。

第 1 步: 更换一张白色的新画布。

第 2 步: 将前景色设置成褐色, 选择大号喷枪喷出土地的效果。

第 3 步: 设置前景色为绿色, 使用刷子工具画出菊花的花柄。

第 4 步: 设置前景色为玫瑰色, 使用刷子工具画出菊花。

第 5 步: 以“菊花”为文件名保存图画。

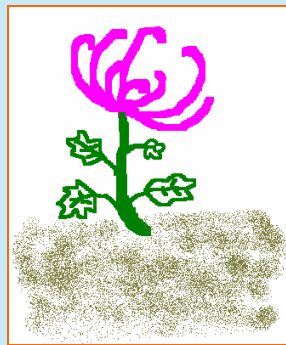


图 8.6 菊花

### 动手

彗星划过夜空的景象是很壮观的。请同学们换一张黑色的画布, 用喷枪工具喷出一个金黄色的彗星, 如图 8.7 所示(夜幕上的小星星是用铅笔画的)。最后以“彗星”为文件名保存起来。



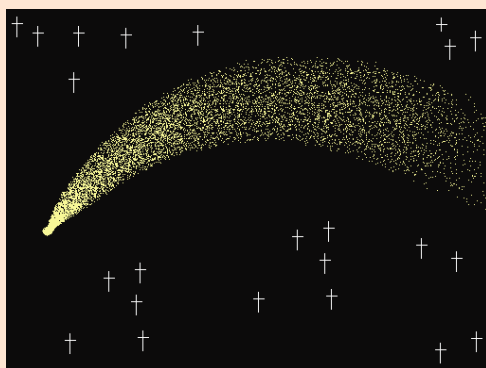


图 8.7 “彗星”图画



1. 草原上，小蘑菇悄悄地从地下钻了出来。瞧，它正在和小草说悄悄话呢！画出这幅图，并以“小蘑菇”为文件名保存起来。图 8.8 供参考。

【提示】用刷子工具画出蘑菇和小草，用墨水瓶工具给蘑菇填充颜色，用喷枪工具喷出地面。

2. 雨过天晴，太阳出来了，天空中挂着一道美丽的彩虹…… 请仿照图 8.9 画一幅“雨后草原”图。最后以“雨后草原”为文件名保存起来。



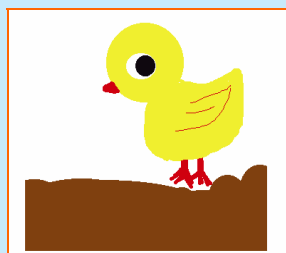
图 8.8 小蘑菇



图 8.9 雨后草原

3. 利用我们学过的工具可以画出很多漂亮的图画，图 8.10 中的图画都是小朋友的作品，你能模仿它们并画出更好的作品吗？动手试试吧。





小鸡



礼花



熊猫

图 8.10 作品示例

4. 打开“我的家乡”图画，请同学们继续丰富图画的内容，图 8.11 供参考。



图 8.11 我的家乡

\*5. 前面我们画了一幅名为“彗星”的图画(见图 8.7)，图中的彗星是用喷枪工具喷出来的。请把黄色的彗星变成亮绿色的彗星，这样看上去更绚丽，如图 8.12 所示。

【提示】用取色工具从彗星的头部取色，使它变成前景色，再把背景色变成亮绿色，选择橡皮工具后按下鼠标右键在彗星上擦。

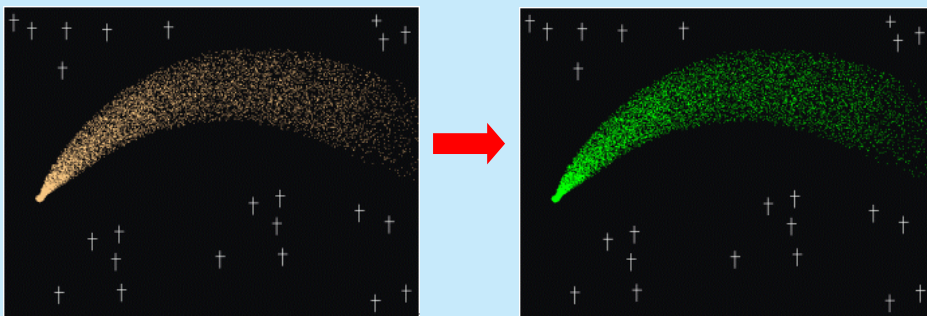
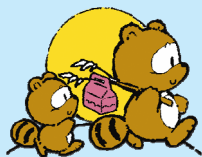


图 8.12 改变彗星的颜色



## 第9课 移动与复制图画



### 一、移动图画

在电脑中画画，可以很方便地把画面中的一部分移动或复制到另一个位置，也可以把不需要的部分剪掉。恰当地使用这些技巧，能够创作出内容更丰富、画面更漂亮的作品，收到事半功倍的效果。



第7课我们曾经画过一幅可爱的“松鼠”（见图7.7），松鼠头上有几个野果，现在把这几个野果移到松鼠的眼前。

第1步：打开“松鼠”文件。

第2步：单击工具箱中的选定工具图标，把鼠标指针移到画布上，按住鼠标左键从野果的左上方向右下方拖动，拖出一个虚线框把野果框住，这样野果就被选定了。这个虚线框称为选定框，如图9.1所示。

第3步：把鼠标指针移到选定框内，当指针变成形状时按住左键拖动，将选定框拖到松鼠的左下方，如图9.2所示。哎呀！白色的背景把松鼠的脸挡住了。



图 9.1 用选定工具选定图画

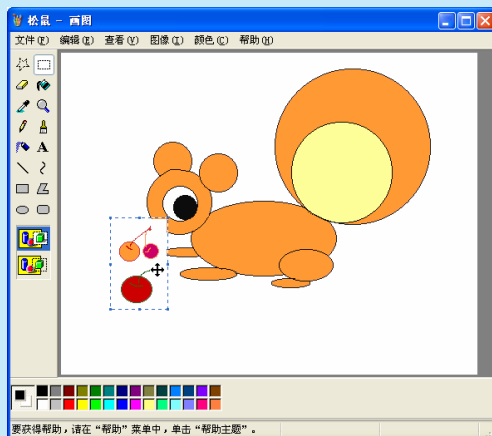


图 9.2 移动选定的图画





第4步：单击工具样式区中的透明样式，问题就解决了，如图9.3所示。

第5步：把鼠标指针移到选定框外单击，选定框消失，这个任务就完成了，如图9.4所示。

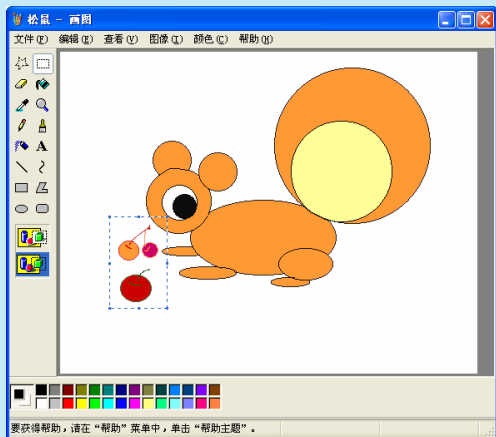


图 9.3 选择透明样式




图 9.4 移动完成


第6步：打开“文件”菜单，单击命令，把这幅图保存起来。

### 说眼看

选定工具有几种样式？这些样式的作用有什么不同？





选定工具用起来太顺手了！但是，要用它来选定一些非矩形的对象，如圆形和椭圆形，就可能把对象以外的图形也选择进来。例如要把图9.4“松鼠”图画中的野果剪掉，可是现在野果离松鼠太近了，如果用矩形工具去选，很可能把松鼠的一部分也选进来而剪掉。

工具箱中还有一个选择工具——任意形状裁剪工具，改用这个工具来选定对象，就可以避免上述问题。



### 做一做

接上例，把图9.4中的野果剪掉。

第1步：单击工具箱中的任意形状裁剪工具，再单击工具样式区中的透明样式.

第2步：将鼠标指针移到画布上，按住鼠标左键后绕着这几个野果拖动鼠标，用一圈很随意的线把野果围起来，如图9.5左图所示。当再绕回到起点时，



松开鼠标左键，这时出现的选定框还是矩形框，又把松鼠脸的一部分围了进来，如 9.5 右图所示。不要担心，计算机已经记住了你刚才画的那个圈，以后的操作会以刚才画的那个圈为准。

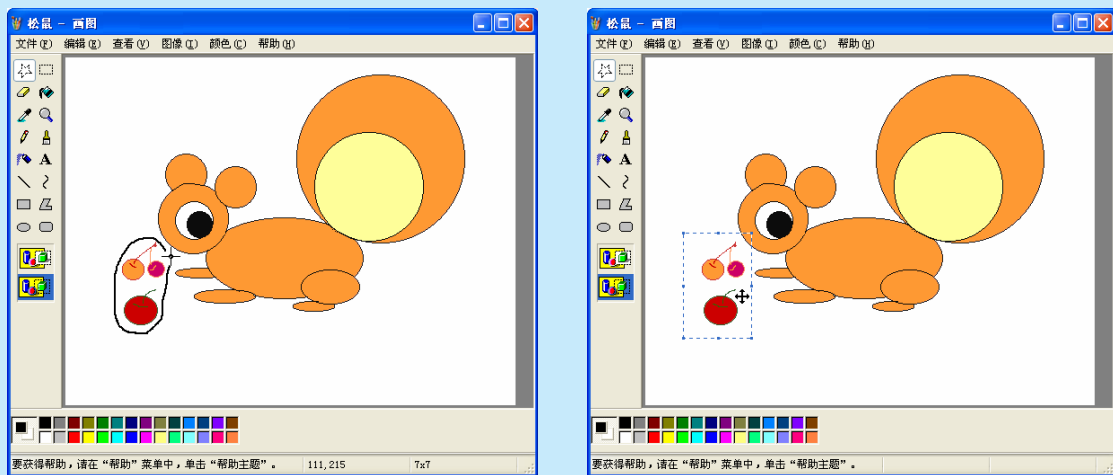


图 9.5 使用任意形状裁剪工具选定图画

第 3 步：单击菜单栏上的 **编辑(E)**，打开“编辑”菜单；再单击“编辑”菜单中的 **剪切(T)**，这几个野果就消失了，如图 9.6 所示。

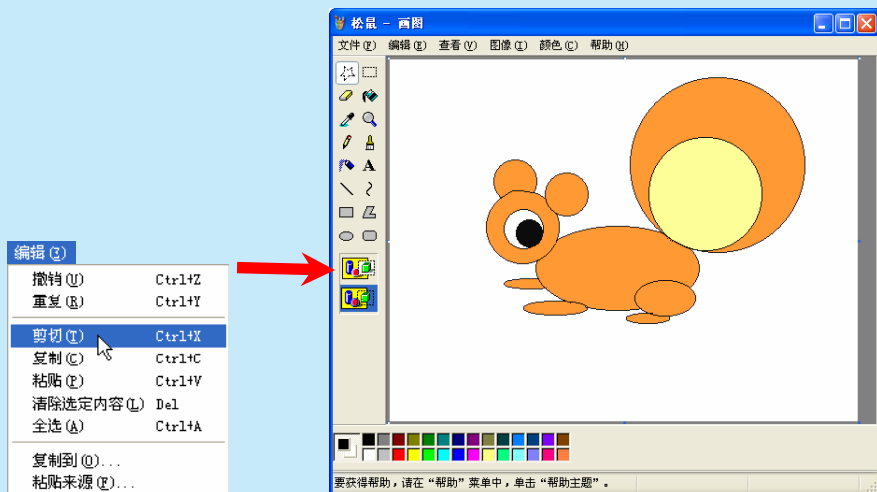


图 9.6 剪掉选中的图画

### 小博士

这几个野果被剪掉后，暂时保存在电脑中一个叫“剪贴板”的临时“仓库”中。如果需要，还可以把它们找回来，方法是：单击菜单栏上的 **编辑(E)**，打开“编辑”菜单；再单击“编辑”菜单中的 **粘贴(P)**，这几个野果就又出现了，如图 9.7 所示。





图 9.7 恢复剪掉的图画


## 二、复制图画

用矩形选定工具或任意形状裁剪工具选定了一块图形后，按住左键拖动，可以把它移动到画布上的任何位置；如果按住键盘上的 $\text{Ctrl}$ 键后再拖动鼠标，可以把它复制到同一画面中的任何位置。


知道了这个秘诀，可太有用了！以后要画几个一模一样的图形时，只要先画出一个，再复制就行了。还可以将另一幅画的全部或一部分，与当前画的画组合成一幅新的作品。




**做一做** 画一串葡萄。

第 1 步：启动“画图”程序。选择工具箱中的直线工具，在工具样式区中选择最细的线。

第 2 步：把前景色变成黑色，背景色变成紫红色。

第 3 步：选择椭圆工具，在工具样式区中选择第 2 种样式，在画布上画出一粒葡萄；再用喷枪工具在葡萄上喷一些白色，如图 9.8 所示。

第 4 步：单击选定工具图标，在工具样式区中选择“透明”样式。

第 5 步：将鼠标指针移到画布上，拖出一个选定框把葡萄框住，如图 9.9 所示。

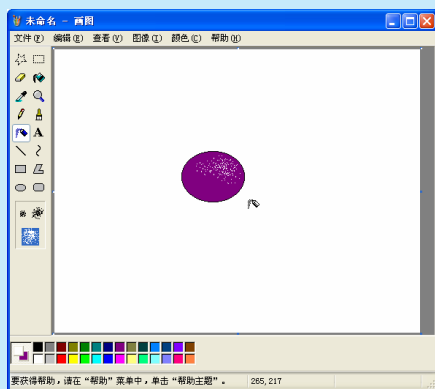


图 9.8 画一粒葡萄

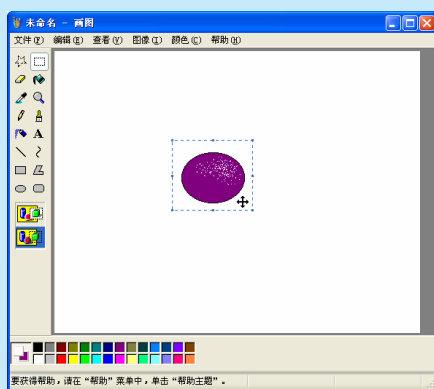


图 9.9 选定葡萄

第6步：把鼠标指针移到选定框内，先按住`Ctrl`键后再按住左键拖动鼠标，拖到合适的位置时松开左键，就复制出一粒相同的葡萄；再拖到另一个位置松开左键，又复制出一粒葡萄……如此继续，直到画出一串葡萄为止，如图9.10所示。

第7步：选择刷子工具，给这串葡萄画一个黑色的柄儿，如图9.11所示。

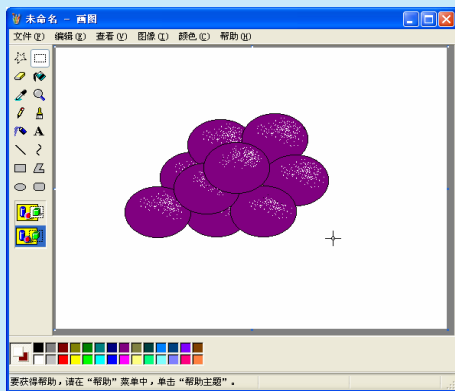


图 9.10 复制葡萄

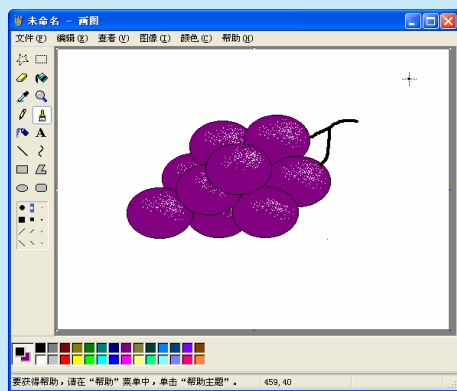


图 9.11 一串葡萄画好了

第8步：把这幅画以“葡萄”为文件名保存起来。

### 动手手

画出下面这个毛毛虫，并以“毛毛虫”为文件名保存起来。

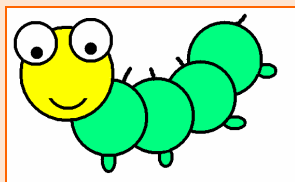


图 9.12 毛毛虫



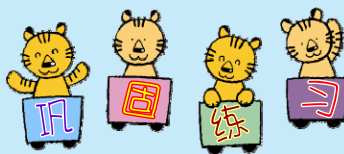
**知识窗**

还可以将另一幅图画中的内容复制到当前图画中来。方法是：

① 打开要复制的图画，用选定工具选中要复制的内容，单击“编辑”菜单中的复制(C)命令。

② 打开另一幅图画，单击“编辑”菜单中的粘贴(P)命令，把复制的内容粘贴过来。

③ 将鼠标指针移到“粘贴”过来的图形上，按住左键把图形拖动到合适的位置后，松开左键。



1. 冬天到了，小燕子们要飞到南方去了。请你打开“燕子”图画，运用各种绘图技巧，创作一幅“燕子南飞”图，图 9.13 供参考。

2. 在“葡萄”图画的基础上，使用复制、移动等技巧画出一盘水果，图 9.14 供参考。

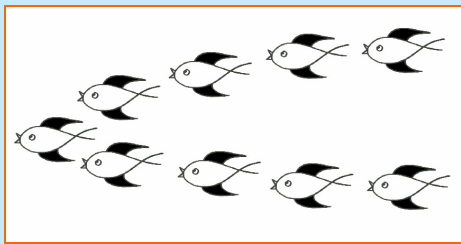


图 9.13 燕子南飞

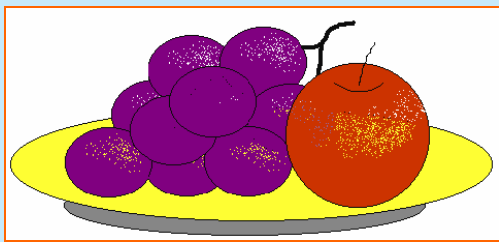


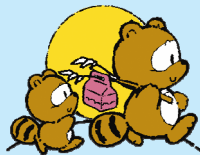
图 9.14 一盘水果

\*3. 还记得你过生日那天的情景吗？当生日蛋糕的蜡烛点燃，颤动的火苗周围闪烁着彩色的光环时，你开始许愿……那是多么动人的情景呀！请你试着画出这幅图画，以“生日蛋糕”为文件名保存起来。图 9.15 供参考。



图 9.15 生日蛋糕

## 第10课 图画变形记



我们还可以对图形进行缩放、翻转、旋转、拉伸、扭曲等变化。掌握这些技巧后，画图时就能像魔术师一样，变换出各种神奇的效果。

### 一、放大与缩小

用选定工具选定图形后，选定区域的4个角和边框线的中间都会出现一个小方块(称为控制点)，将鼠标指针移到控制点上，指针的形状变成双向箭头(↕、↔或↖↗)，这时按住左键拖动鼠标，可以改变图形的大小。

#### 动手手

前面我们曾经画过一个熊猫。请同学们利用这个图，创作一幅“熊猫一家”的作品，如图10.1所示。



图 10.1 熊猫一家



### 二、翻转与旋转

用选定工具选定图形后，单击菜单栏上的 **图像(I)**，打开“图像”菜单；再单击该菜单中的 **翻转/旋转(R)...**，打开“翻转和旋转”对话框。利用这个对话框，可以使选定的图形水平翻转、垂直翻转或顺时针旋转一定角度。图10.2是对第7课所画的“青蛙”使用 **翻转/旋转(R)...** 命令后的几种效果。



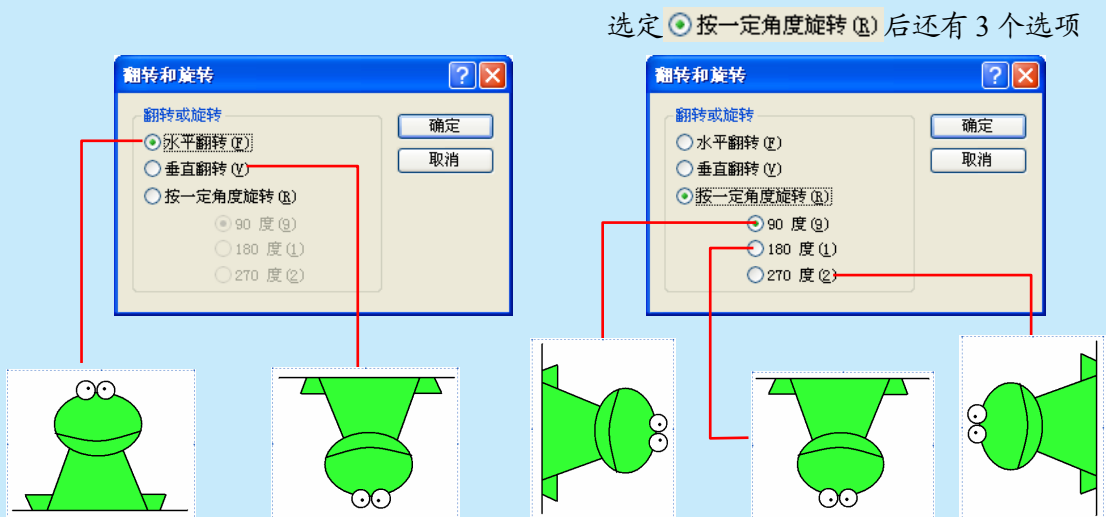


图 10.2 翻转或旋转效果示例

### 三、拉伸与扭曲

拉伸是使图形在水平方向或垂直方向放大或缩小。

扭曲是使图形在水平方向或垂直方向倾斜一个角度。

用选定工具选定图形后，单击菜单栏上的 **图像(I)**，打开“图像”菜单；再单击该菜单中的 **拉伸/扭曲(S)** 命令，打开“拉伸和扭曲”对话框。在“拉伸和扭曲”对话框中设置参数，如图 10.3 所示，然后单击 **确定** 按钮即可。

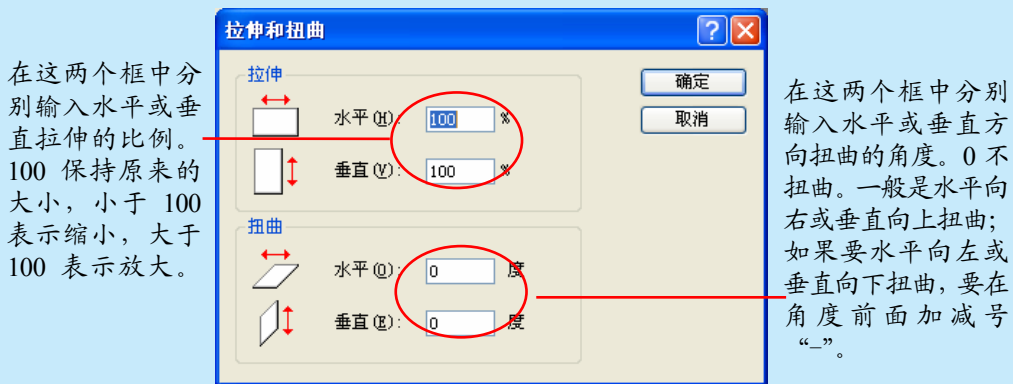


图 10.3 “拉伸和扭曲”对话框

下面我们仍以“青蛙”图形为例，水平压缩 50%或垂直向下倾斜-20 度，效果如图 10.4 所示。



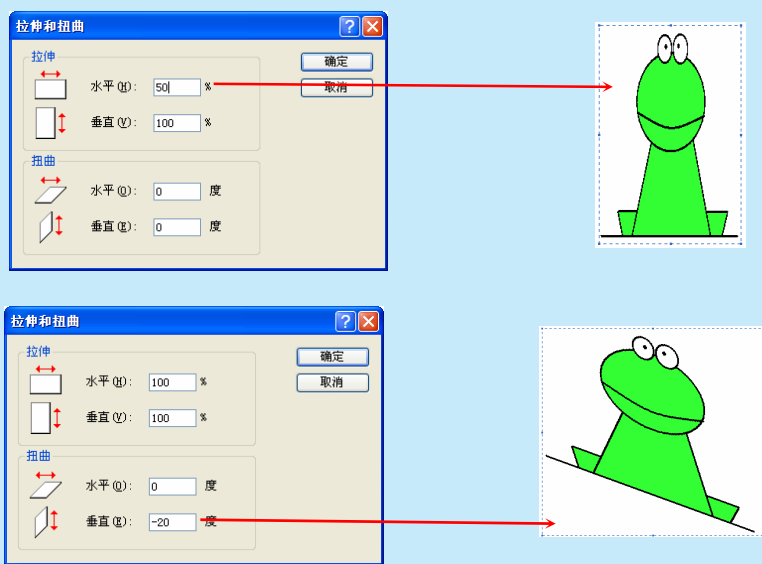


图 10.4 拉伸或扭曲效果示例

### 动手

前面我们曾经画过一朵“菊花”(见图 8.6), 请利用复制、缩放、翻转等技巧, 画一幅菊花争奇斗艳的图画, 如图 10.5 所示, 并把它以“菊花争艳”为文件名保存起来。

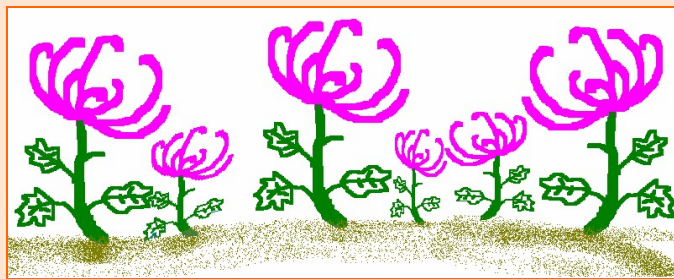


图 10.5 菊花争艳

## 四、图画的反色

大家看过照片的底片吗? 底片上的颜色与照片上的颜色是相反的。利用“画图”软件也可以做出这样的效果。



### 做一做

前面我们曾经画过一幅表现城市街道的图画(见图 7.12), 现在对这幅图画进行反色处理。





第1步：启动“画图”程序，打开“街道”图画文件。

第2步：单击菜单栏上的**图像(I)**，打开“图像”菜单；单击其中的**反色(I)**，这幅图就变成反色效果了，再给路灯画上光线，如图10.6右图所示。

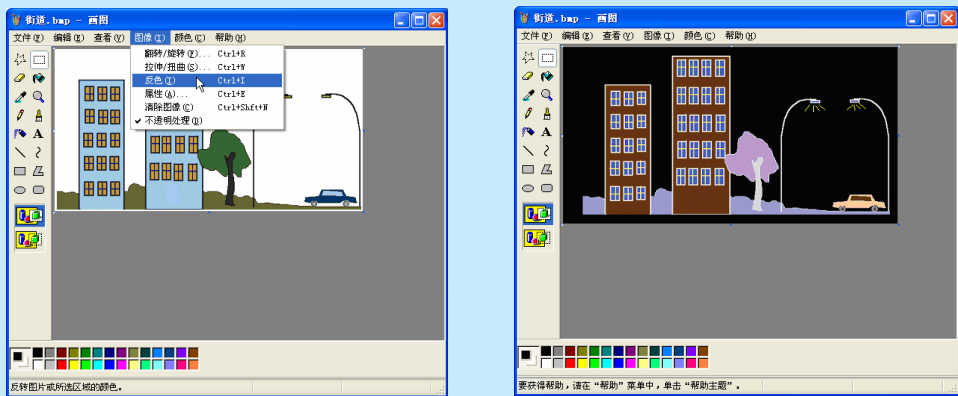


图 10.6 图画反色效果处理

第3步：把这幅图画以“街道夜景”为文件名保存起来。

### 小博士

使用“画图”程序打开的图像，默认处于选定状态，此时执行**反色(I)**命令，会使整幅图画产生反色效果。如果只想对图画中的一部分进行反色处理，要先用选定工具选定要反色的区域，然后再执行**反色(I)**命令。



1. 画出图10.7所示的“湖光山色”图，然后对其进行反色处理，使它变成“朦胧月色”图。

【提示】先画好水面上的山和太阳，再复制一份，对其进行垂直翻转并移到原图的下面，得到湖面上的倒影。然后修改水面倒影的颜色并画几道水波纹，“湖光山色”的效果就出来了。

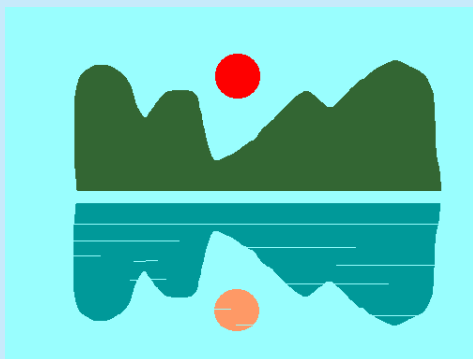


图 10.7 湖光山色

2. “草长莺飞二月天，拂堤杨柳醉春烟。儿童放学归来早，忙趁东风放纸鸢。”春暖花开的时候正是放风筝的好时节，请你画一幅在草地上放风筝的图画，以“放风筝”为文件名保存起来。图 10.8 供参考。

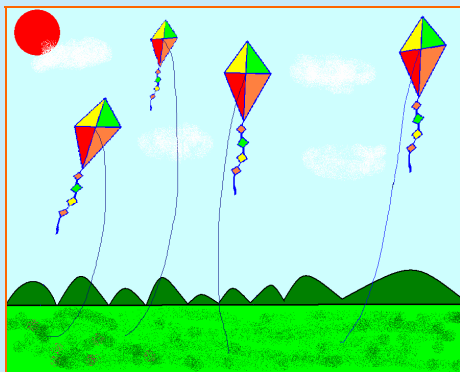


图 10.8 放风筝

3. 雪，一片一片，轻轻地飘落在大地上、屋顶上、树枝上……这是北方过年时的情景。请你画出这幅图，并以“雪中小屋”为文件名保存起来。图 10.9 供参考。

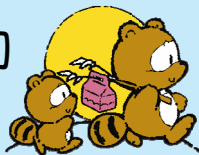


图 10.9 雪中小屋






## 第11课 在图画中加入文字和打印



### 一、在图画中加入文字


在图画中加入文字，可以起到点明主题、画龙点睛的作用，增强作品的表现力，从而更好地表达主题。

“画图”程序提供了一个文字工具，利用它可以在图画中输入文字，并能对文字的字体、大小(字号)、颜色等进行设置。



**做一做** 在第6课的巩固练习中，我们曾经绘制了一幅“水乡夜色”图(见图6.14)，现在在这幅图上添加“水乡夜色”几个字。

第1步：启动“画图”程序，打开“水乡夜色”图。

第2步：单击工具箱中的文字工具图标，在工具样式区里选择第2种样式——透明样式，如图11.1所示。



不透明样式：输入的文字带背景色

透明样式：输入的文字不带背景色

图 11.1 选择文字工具的样式

第3步：把鼠标指针移到图画上的适当位置，按住左键向右下方拖动，拖出一个虚线框，在虚线框中出现插入点光标，同时打开了字体工具栏，如图11.2所示。

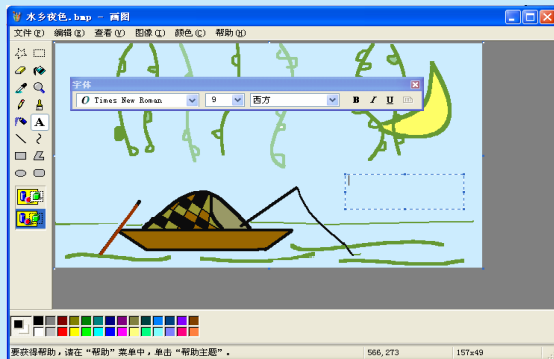


图 11.2 文字框和字体工具栏

### 小博士

如果窗口中没有出现字体工具栏，可打开“查看”菜单，单击“查看”菜单中的文字工具栏(E)，字体工具栏马上就出现了。

虚线框是用来输入文字的，称为文字框。文字框上有8个控制点，把鼠标指针移到任意一个控制点上按住左键拖动，可以改变文字框的大小。把鼠标指针移到文字框的边框上，指针变成 $\text{↖}$ 状，此时按住左键拖动，可以改变文字框的位置。



第4步：选择你熟悉的中文输入法，输入“水乡夜色”，如图11.3所示。

第5步：在字体工具栏中单击字体框“新宋体”右端的 $\text{▼}$ ，弹出字体列表供你选择字体，本例单击“隶书”，如图11.4所示。

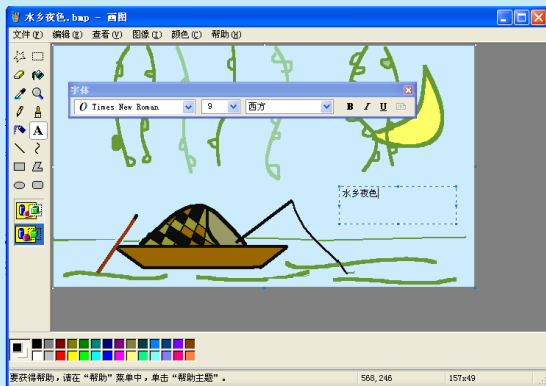


图 11.3 输入“水乡夜色”文字



图 11.4 改变字体

第6步：在字体工具栏中单击字号框“9”右端的 $\text{▼}$ ，弹出字号列表供你选择字的大小，数字越大，字就越大。本例选择“16”，如图11.5所示。

第7步：单击字体工具栏上的加粗按钮**B**，将文字的笔画加粗，再用鼠标左键单击颜料盒中的红色，使文字的颜色变成红色，如图11.6所示。

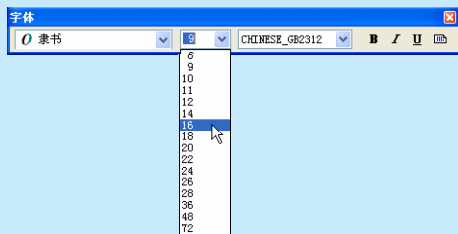


图 11.5 改变字的大小

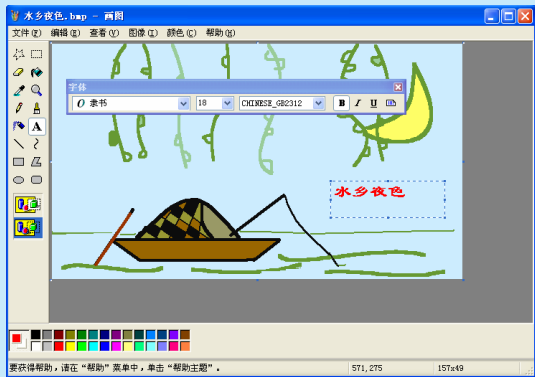



图 11.6 设置字的笔画粗细和颜色






### 小博士

字体工具栏上的 **B** *I* U  按钮，分别表示使文字笔画加粗、倾斜、给文字加下划线、使文字竖排。这 4 个按钮都具有“设置”和“取消设置”双重作用。例如：单击 **B** 按钮，该按钮变成反色显示 **B**，文字的笔画被加粗；再单击一次，按钮恢复原状，笔画又恢复成原来的粗细。



第 8 步：把鼠标指针移到文字框的边框上，指针变成  状，按住鼠标左键把文字框拖动到图画的上角，如图 11.7 所示。

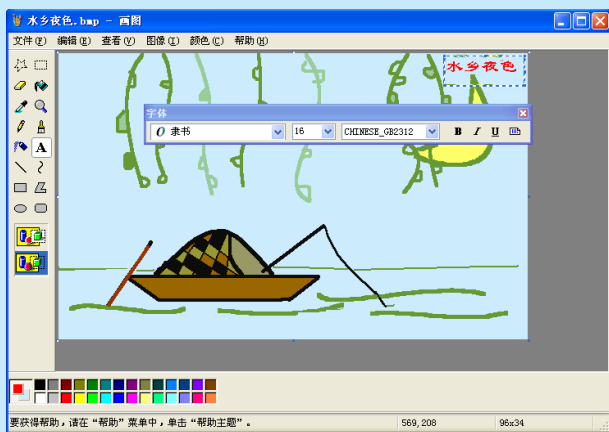


图 11.7 移动文字位置

### 小博士

只要文字框存在，你就可以通过字体工具栏随意改变框内文字的字体、大小、颜色、位置等，还可以增加或删除文字。



第 9 步：对文字的格式满意后，把鼠标指针移到文字框外单击，文字框消失，这时框内文字变成了图的一部分，就不能再对文字进行修改了。

第 10 步：打开“文件”菜单，单击 **保存(S)** 命令，把作品保存起来。

### 说说看

如果输入的文字比较多或者字比较大，开始时拖出的文字框放不下，该怎么办？如何改变文字框的位置？





### 动手做

打开“领奖台”图画，在图画中输入文字，如图 11.8 所示。

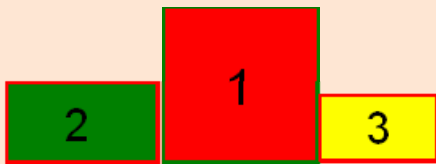


图 11.8 在“领奖台”图画中加入文字



## 二、打印图画

图画画好后，可以通过打印机打印出来，让更多的人看到。在打印前最好先在显示器上看一看打印效果(称为打印预览)，如果有不满意的地方还可以进行修改，改后再打印。



将“水乡夜色”图打印出来。

第1步：启动“画图”程序，打开“水乡夜色”图。

第2步：单击菜单栏上的 **文件(F)**，打开“文件”菜单；单击其中的 **打印预览(V)**，打开打印预览窗口，可以看到图画打印到纸上时的效果，如图 11.9 所示。

第3步：如果对打印预览效果满意，单击 **打印(P)...**，弹出“打印”对话框。在“份数”框中设置打印份数，单击 **打印(P)**，图画就打印出来了。

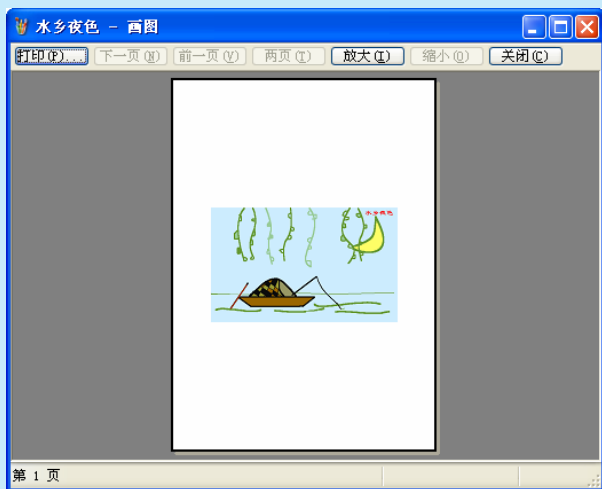


图 11.9 打印预览窗口



图 11.10 “打印”对话框





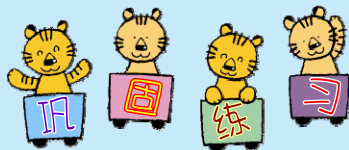
如果对打印预览效果不满意，可以返回画图窗口进行调整。调整方法如下：

- ① 单击菜单栏上的 **文件(F)**，打开“文件”菜单；单击其中的 **页面设置(P)...**，打开“页面设置”对话框，如图 11.11 所示。
- ② 单击“纸张”栏“大小”框右端的 按钮，在打开的下拉列表中可以选纸张的大小。
- ③ 单击“方向”栏中的 **纵向(O)** 或 **横向(A)**，可以设置纸张的方向。
- ④ 如果想把图画打印在纸的正中央，可在“居中”栏中选择 ☒ **水平(H)** 和 ☒ **垂直(V)**。
- ⑤ 在“缩放比例”栏中可以对图画进行放大或缩小。
- ⑥ 在“调整到”框右侧的数字框中输入数值，可让图画按设置的尺寸放大或缩小。

在左侧的“预览”框中会随时看到所设置的效果。设置好后，单击 **确定**，返回画图窗口；单击“文件”菜单中的 **打印(P)...**，弹出图 11.10 所示的“打印”对话框，单击 **打印(P)**，图画就打印出来了。



图 11.11 “页面设置”对话框



1. 在图画中添加文字时，通常都选择文字工具的“透明样式”。为什么这么做？如果选“不透明样式”会怎么样？试试看。
2. 打开“灯笼”图画，给灯笼上添加“福”字，图 11.12 供参考。
3. “静夜思”是我们儿时背诵的一首唐诗。请为这首诗配上能烘托主题的图画，并以“静夜思”为文件名保存。图 11.13 供参考。

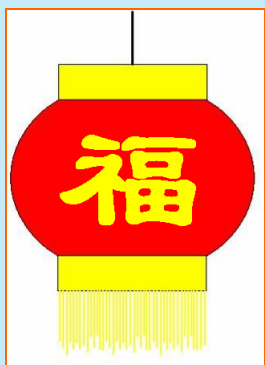


图 11.12 给灯笼加“福”字



图 11.13 静夜思

4. 前面我们曾经画过一幅名为“救护车”的画，请同学们参照图 11.14 在画上添加适当的文字，使它变成一幅宣传画。

\*5. 创作图 11.15 所示的作品，号召人们都来爱护动物，保护大自然。画完后以“保护自然”为文件名保存起来。

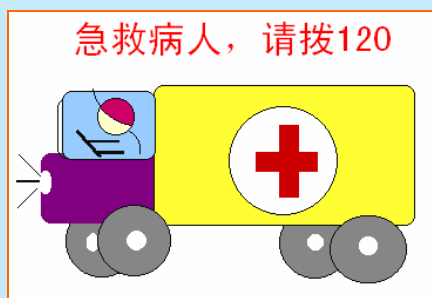


图 11.14 救护车



图 11.15 保护自然

\*6. 2013 年 6 月 11 日，中国神舟十号飞船顺利升空了，作为一名中国人，我们感到多么自豪和骄傲呀！请你画一幅乘着飞船去太空的图画。图 11.16 供参考。

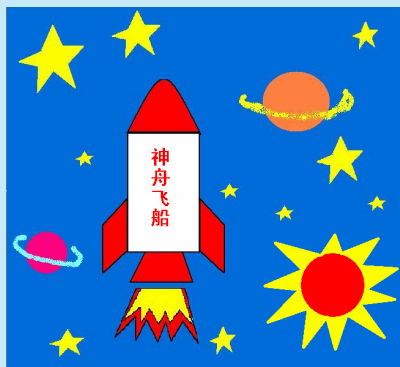


图 11.16 乘着飞船去太空





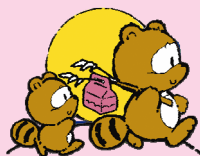
## 第 单元

# 功能强大的“金山画王”

“金山画王”是一个专门为儿童设计的绘画软件。与“画图”软件相比，“金山画王”的最大优点是提供了丰富的图库，可以直接使用图库中的素材，组合出很精彩的作品。本单元我们主要学习以下内容：

- ❖ 学会使用图库中的素材组合作品。
- ❖ 学会使用倒色工具给图画填充颜色。
- ❖ 学会使用“仙女袋”工具画画。


## 第12课 认识“金山画王”



### 一、“金山画王”窗口

双击桌面上的“金山画王”图标，稍等片刻，就进入了“金山画王”窗口，如图 12.1 所示。

窗口中的空白区域就是画图时的画纸。工具箱位于窗口的左侧，将鼠标指针移到每个工具按钮上稍停一会儿，就会显示这个工具的名称。

在工具切换区中单击某一类工具图标，窗口左侧的工具箱中就会显示出这一类别下的所有工具。比如单击“笔”工具，左侧工具箱中会显示铅笔、喷笔、毛笔、粉笔、刷子等各种各样的笔，可以选择一种进行绘画。

在工具箱中选择一种工具后，在样式区里可以对该工具的各项参数进行设置，比如选择铅笔工具后，可以设置笔头的颜色、粗细等。

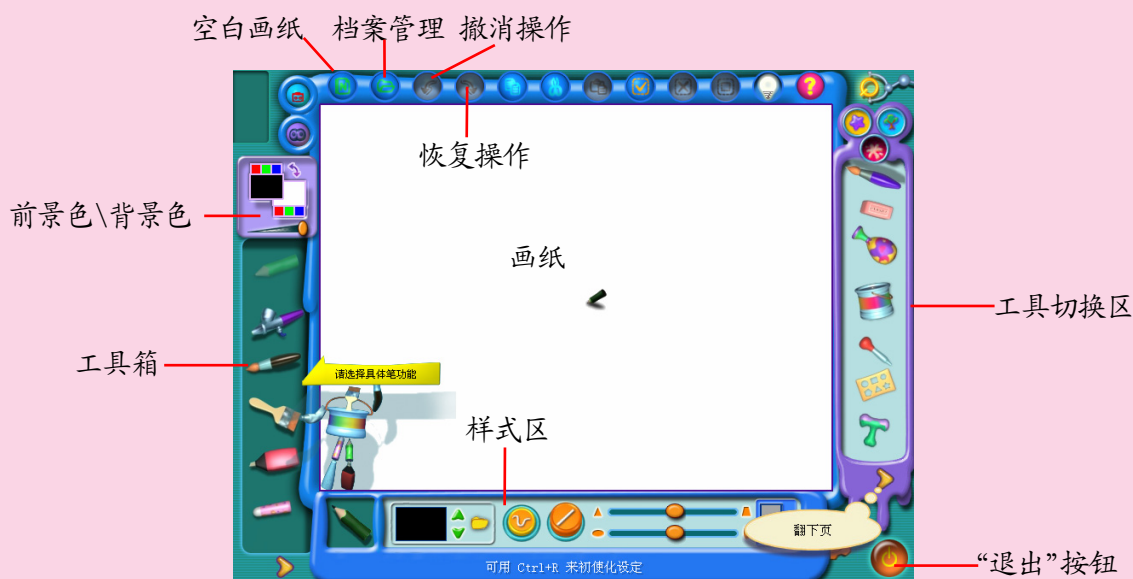








图 12.1 “金山画王”窗口

### 动手

依次单击工具切换区中的各个工具图标，查看左侧的工具箱，看看每一类别都有哪些具体的工具。



“金山画王”提供的绘图和填色工具，要比“画图”软件多多了。但它们的用法与画图软件差不多，这里就不介绍了。感兴趣的同学可以在课后自己去体验。

窗口右侧的工具切换区上端有3个按钮，分别是“暗房”、“图库”、“画板”。单击“暗房”按钮，打开暗房工具箱，可对图画进行色彩、明暗度等调节及影像特效处理；单击“图库”按钮，打开图库，可以选择图片、背景、黑白线条图和可爱的动画来组合作品；单击“画板”按钮，进入画板工具，可以选择各式各样的画板工具进行绘画。

## 二、使用图库插入背景和角色图片

“金山画王”的图库中有着丰富的图片素材，把它们进行组合，就能在很短的时间内拼出一幅美丽的图画。

使用图库中的图片组合图画时，要掌握一定的构图方法，要注意各图片的摆放位置、前后次序、大小远近等问题。一般按照先远后近的原则：远处的景物要先画，画得小一些；近处的景物要后画，画得大一些。

**做一做**

使用图库里的素材制作一幅趣味运动会图画，如图 12.2 所示。





第 1 步：启动“金山画王”。




第 2 步：单击窗口右侧工具切换区上端的“图库”按钮，打开图库。



图 12.2 趣味运动会

**小博士**

单击“图库”按钮后，窗口右边的工具切换区中出现 3 个选项，分别是“背景”、“角色”、“动画”，如图 12.3 所示。分别单击这三个图标，可以打开相应的图库。

单击“背景”图标，打开背景图库，在左边工具箱中单击某一类别背景，样式区中显示此类背景图库中的图片；单击“角色”图标，打开角色图库，里面提供了动植物、人物、日常用品等角色图片；单击“动画”图标，打开动画图库，可以从中选择合适的动画。

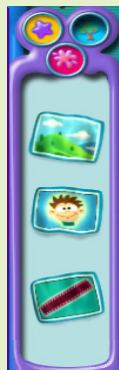







图 12.3 打开图库

第 3 步：单击“背景”图标，左侧工具箱中出现各类背景图库，单击工具箱下方的“翻下页”按钮，可以预览下一页的背景图库。这里我们单击“矢量风格背景”图标，在样式区中出现多种背景图片。

第 4 步：单击样式区中的“翻上页”按钮或“翻下页”按钮，寻找需要的背景图片。本例选择第 3 页的第 2 个，在缩略图上单击，画纸中就出现了该背景图片，如图 12.4 所示。





第 5 步：单击工具切换区中的“角色”图标，打开角色图库。单击左侧工具箱中的“人物角色”图标，样式区中出现各类人物角色图片。单击“翻下页”按钮，找到我们需要的拔河角色图片。将鼠标指针指向此图片，按住左键拖动到画纸上，然后松开左键，图片就插入到画纸上了，如图 12.5 所示。





图 12.4 插入背景



图 12.5 插入角色图片

### 小博士

图片刚插入时四周有一个方框，称为图片框，同时图片四周还有许多按钮，可以通过这些按钮对图片进行调整，如图 12.6 所示。

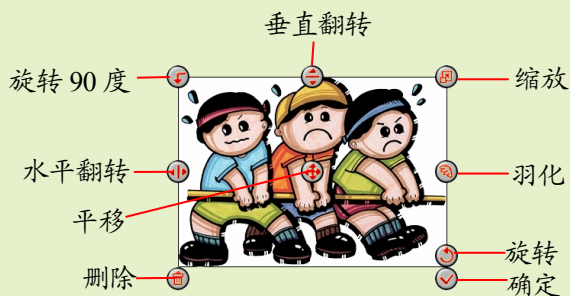





图 12.6 调整图片按钮的作用

只要图片框存在，你就可以通过这些按钮对图片进行各种调整，调整好后单击“确定”按钮，图片框消失，图片就不能调整了。



第 6 步：将鼠标指针指向“缩放”按钮，按住左键拖动改变图片的大小，当大小合适时松开左键；按住“平移”按钮拖动鼠标，改变图片的位置，如图 12.7 所示。




第 7 步：再把这张拔河角色图片拖到草地上，把它调整到和第一组图片一样大小；单击“水平翻转”按钮，使第二组图片翻转方向；按住“平移”按钮拖动鼠标，改变图片位置，使两张图片拼接在一起，就形成一幅小朋友拔河的图画，如图 12.8 所示。



图 12.7 插入一组图片



图 12.8 组成拔河图画


**动手**

继续在画面中添加“角色”，最终效果如图 12.2 所示。



### 三、插入动画

利用“金山画王”的动画图库，可以在图画中插入动画图片，这样你在屏幕上欣赏图画时就能看到动态的画面了。

使用动画图库的方法和使用背景图库、角色图库的方法差不多，方法是：单击“动画”图标，在工具箱中单击某一类动画，在样式区中选择要插入的动画图片，按住鼠标左键拖动到画纸上，画纸上就会出现一个动画框。与图 12.6 相似，在动画框的四周也有许多按钮，可以通过这些按钮对动画进行调整。

**动手**

在“趣味运动会”图画中，插入小鸟和小刺猬动画，如图 12.9 所示。




图 12.9 插入动画



## 四、保存图画

现在“趣味运动会”图画就制作完成了，可以把它保存起来了。保存的方法有两种：

方法 1：单击窗口上方的“档案管理”按钮，打开档案管理窗口，可以看到我们刚刚完成的这个作品已经存在画夹中了，如图 12.10 所示。画夹就好比存放图画的夹子，我们创作的作品都会保存在这里。



方法 2：单击“档案管理”按钮，打开档案管理窗口，再单击“输出档案”按钮，打开“输出档案”对话框，如图 12.11 所示。在“文件名”框中输入“趣味运动会”，单击 ，图画就保存起来了。



图 12.10 档案管理窗口

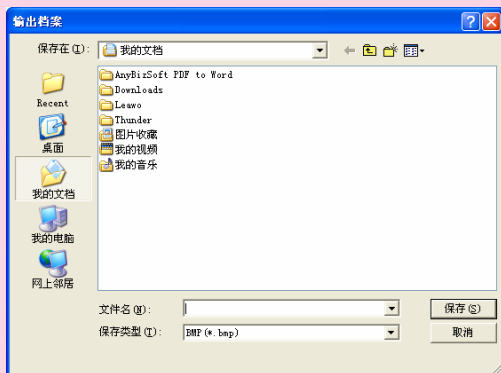





图 12.11 “输出档案”对话框

### 动手手

档案管理窗口上方有一排工具按钮，利用这些工具按钮可以打开图画、删除图画、打印图画等。请依次单击这些工具按钮，看看各工具按钮的名称和作用。



## 五、退出“金山画王”

单击窗口右下角的“退出”按钮，就可以退出“金山画王”。如果图片修改后没有保存，会弹出图 12.12 所示的退出提示框，单击“是”按钮，将自动保存作品并退出“金山画王”；单击“否”按钮，不保存作品直接退出“金山画王”。

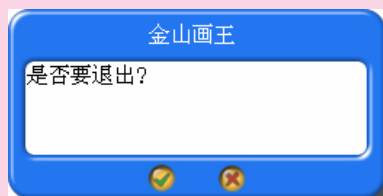


图 12.12 退出提示框



1. 利用“金山画王”的图库制作一幅名为“海底世界”的图画，图 12.13 供参考。

【提示】在“背景”图库的“漫画风格背景”图库中选择海底背景图，在“角色”图库的“水生动物角色”和“动画”图库的“水生动物角色”图库中选择海底动物图片。



图 12.13 海底世界

2. 快乐的大森林里有许多可爱的小动物，小朋友也来野营了…… 制作一幅名为“快乐的大森林”图画，图 12.14 供参考。

【提示】在“背景”图库的“漫画风格背景”图库中选择背景图，在“角色”图库的“水生动物角色”、“植物角色”、“陆生动物角色”、“飞行动物角色”、“人物角色”图库中选择相应的角色图片插入到图画中。

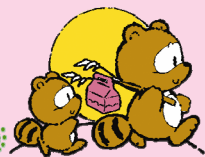


图 12.14 快乐的大森林

3. 请你自己确定作品主题，选择合适的背景并插入角色图片，制作一幅美丽的作品。



## 第13课 填充颜色



创作一幅美术作品时，恰当地使用颜色是非常重要的。这一课，我们学习“金山画王”的填色功能，这个功能也比“画图”软件强多了。

### 一、填充单一的颜色



**做一做** 给黑白线条图画填上颜色。

第1步：启动“金山画王”。单击窗口右侧工具切换区上端的“图库”按钮，打开图库。

第2步：单击“背景”图标，在左侧工具箱中单击“黑白线稿背景”图标。

第3步：在样式区中单击“翻下页”按钮，选择一幅黑白线条图。我们选中第2页第4个图片，在缩略图上单击，画纸中就出现了该图片，如图13.1所示。

第4步：单击工具切换区上端的“画板”按钮，打开画板，单击“倒色”工具，窗口左侧工具箱中出现倒色工具。

第5步：单击“区域倒色”工具，在样式区中单击“色彩选择”工具，画纸中出现调色板，如图13.2所示。

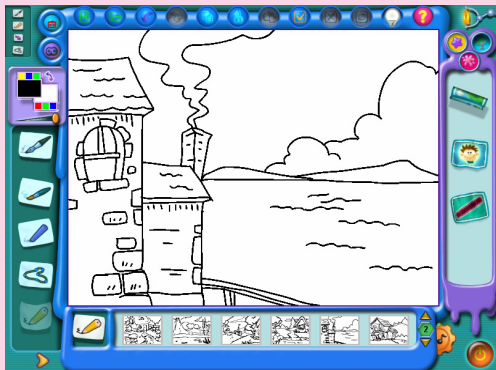


图 13.1 选择一幅黑白线条图

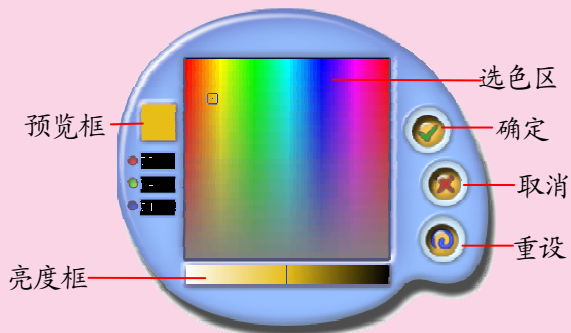




图 13.2 调色板



第6步：在调色板的选色区中单击选择一种颜色，这里我们选择黄色；左右拖动亮度框中的调节指针，调整颜色的深浅度；在预览框中会随时显示你选择的颜色。颜色选好后，单击“确定”按钮关闭调色板，返回画纸，鼠标指针变成状，在房子上单击，房子就填上颜色了，如图 13.3 所示。

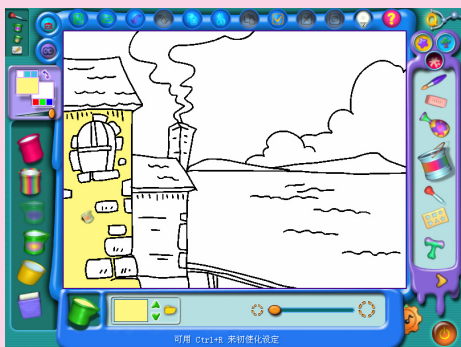




图 13.3 为房子填充颜色

### 小博士

填充颜色时，如果操作错了，单击窗口上方的“撤消”按钮，可以撤消上一步操作；单击“恢复”按钮，可以恢复刚撤消的这步操作。





### 动手

1. 继续选择颜色，给房子和远山填充颜色，如图 13.4 所示。



图 13.4 继续填充颜色



2. 单击“画板”按钮，在工具切换区中有个“吸色管”工具，这个工具和“画图”软件中的取色工具用法一样，你可以自己试一试。

## 二、填充渐变色

在前面的操作中，我们填充的颜色是单一均匀的。使用渐变倒色工具可以为图画填充渐变色，让图画看起来更好看。





做一做



接上例，给天空和湖面填充渐变色，如图 13.5 所示。




图 13.5 填充渐变色



第1步：单击“画板”按钮，在工具切换区中单击“倒色”工具.

第2步：在窗口左侧工具箱中单击“区域渐变倒色”工具，在样式区中单击“色彩选择”工具，打开调色板，选择蓝色。

第3步：将鼠标指针移到画纸中，鼠标指针变成状，按住左键在湖面上由上到下画一条线段，如图13.6左图所示，松开左键。看，湖水变蓝了，并且颜色从深到浅，如图13.6右图所示。

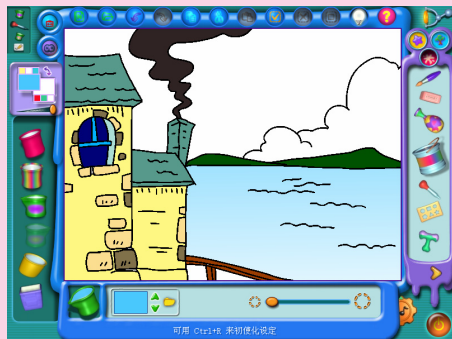
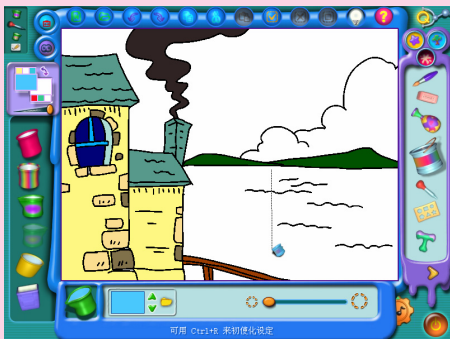

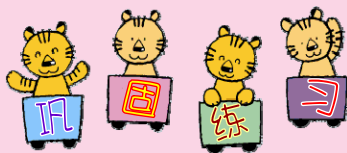


图 13.6 填充渐变色

### 动手

1. 给天空填充渐变色。

2. 在“倒色”工具的工具箱中有个“圆形倒色”工具，单击这个工具，然后选择一种颜色，在画纸上按住左键拖动鼠标，可以画圆。利用这个工具在图画中画个太阳，如图13.5所示。



选择几幅黑白线条图，给它们填上好看的颜色。图13.7供参考。

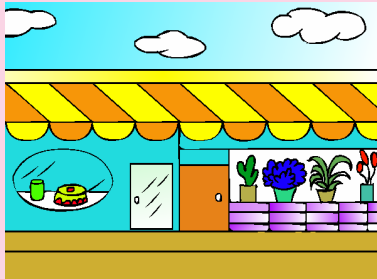
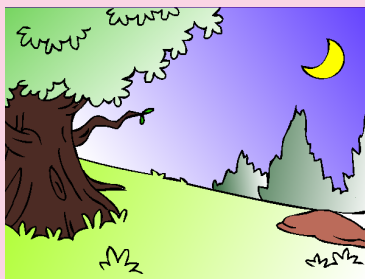
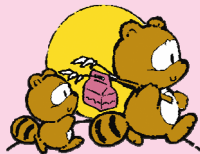







图 13.7 作品范例



## 第14课 巧用“仙女袋”



金山画王里还有一个很有趣的工具——仙女袋，里面藏着好多有趣的工具。单击工具切换区上端的“画板”按钮，打开画板，单击“仙女袋”工具图标，在左侧工具箱中显示仙女袋的三种类别，分别是：单张仙女袋、静态仙女袋、动态仙女袋.

### 一、使用静态仙女袋

静态仙女袋里的每一组图片都是由多张静态的小图片组成的。当选择静态仙女袋工具后，在样式区里会出现各式各样的静态组合图片，选择其中一组，用鼠标在画纸上单击，就可以出现一张静态图片，按住鼠标拖动可以出现多张静态图片。



**做一做**


使用静态仙女袋制作一个美丽的花环，如图 14.1 所示。



图 14.1 美丽的花环

第 1 步：启动“金山画王”。

第 2 步：单击“画板”按钮，打开画板。再单击“仙女袋”工具，在左侧工具箱中单击静态仙女袋，样式区中出现静态仙女袋的图片。

第 3 步：在样式区中单击小花图片，将鼠标指针移到画纸中单击，画纸上出现一朵小花，再单击一次，又出现一朵小花，如图 14.2 左图所示；按住左键拖动，会出现多朵小花，如图 14.2 右图所示。

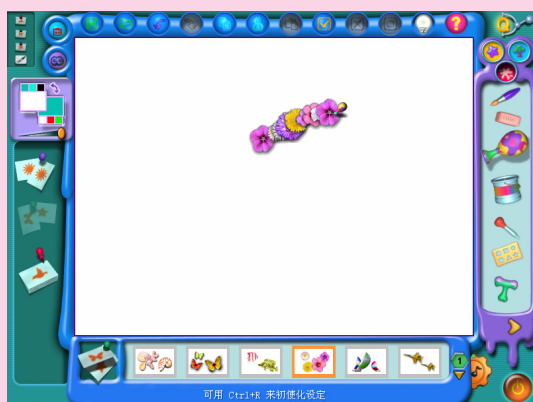
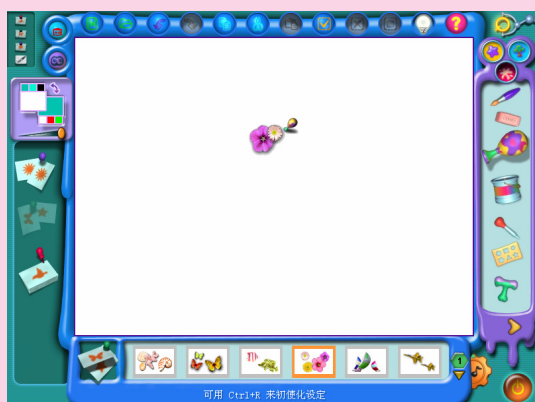


图 14.2 使用静态仙女袋插入小花

### 动手

1. 继续单击鼠标，仿照图 14.1 制作一个美丽的花环。
2. 请你仔细观察一下，使用静态仙女袋中的工具时，每单击一次鼠标，出现的图案一样吗？



## 二、使用动态仙女袋

动态仙女袋里的每一组图片都是由许多动感十足的小图片组成的。当选择动态仙女袋工具后，在样式区里会出现各式各样的动态组合图片，选择其中一组，用鼠标在画纸上单击，就可出现一张动态图片，按住鼠标拖动可出现多组动态图片。





**做一做**





使用动态仙女袋创作一幅“秋天的森林”图，如图 14.3 所示。






图 14.3 秋天的森林



第1步：单击窗口上方的“空白画纸”按钮，当出现保存提示框时，单击“是”按钮，保存我们刚才创作的花环。窗口中出现一张新画纸。

第2步：单击“图库”按钮，打开图库。在工具切换区中单击“背景”图标，在工具箱中单击“漫画风格背景”图标，在样式区中单击背景图片，画纸中出现我们选择的背景。

第3步：单击“画板”按钮，再单击“仙女袋”工具，在工具箱中单击动态仙女袋。


第4步：在样式区中单击要插入的蘑菇图片，将鼠标指针移到画纸中单击，神奇的事情出现了，小蘑菇从地里长出来了，如图14.4所示。



图 14.4 使用动态仙女袋画出蘑菇

### 动手手

继续选择动态仙女袋，丰富作品内容，图14.3供参考。  
在使用动态仙女袋时，按住左键拖动，看看图片会有什么变化？



## 三、使用单张仙女袋

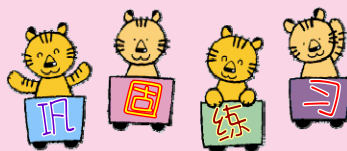
单张仙女袋工具的使用方法和静态仙女袋、动态仙女袋的使用方法差不多。当选择单张仙女袋工具后，在样式区里会出现各式各样的图片，选择其中一张，用鼠标在画纸上单击，就可出现一张图片，按住鼠标拖动可出现多张同样的图片。

# 动手

从角色图库里选择一张人物图片，用单张仙女袋给图片装饰一个好看的边框，图 14.5 供参考。



图 14.5 使用单张仙女袋装饰图画



1. 墙上贴着树叶图案的壁纸，桌子上摆满了各种各样的食物，这是谁的家呀？用图库和仙女袋创作一幅名为“我的家”的作品，图 14.6 供参考。



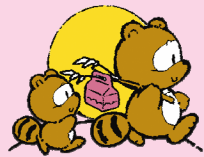
图 14.6 我的家

2. 综合运用所学工具，自主创意，绘制一幅美观生动的作品。





## 第15课 综合实践活动



### 一、活动要求

请同学们选择一个有意义的主题，如：民族团结、和谐社会、环境保护、文明礼貌、尊敬师长等，综合运用这学期学到的画图技巧，创作一幅作品。

下面这几幅作品就是与我们同龄的小学生，利用“画图”软件或“金山画王”制作的，供参考。相信同学们能画出更漂亮的作品。老师对你们有信心！

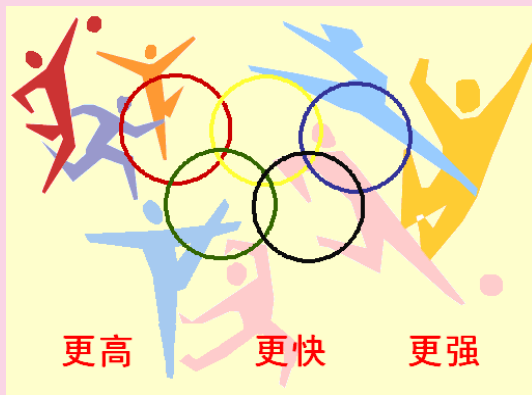
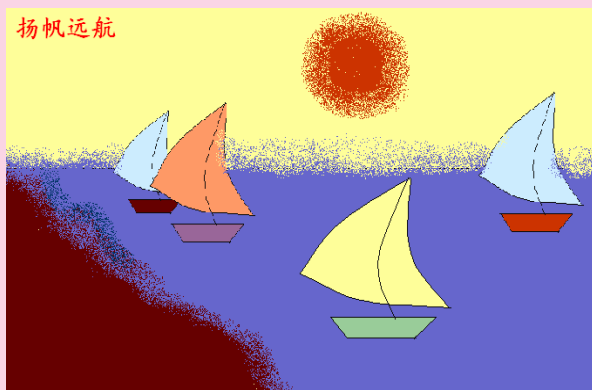


图 15.1 作品范例



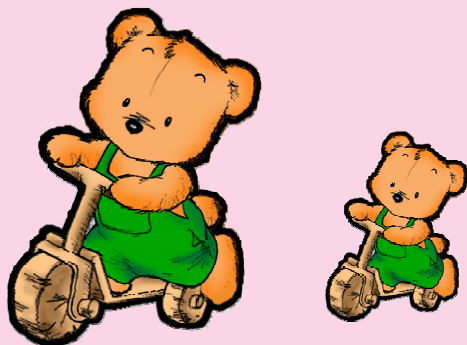
## 二、活动评价

同学们的作品完成后，以学习小组为单位，对每个同学的作品进行评价。下面的评价表供参考。

作品评价表

姓 名		作品名称	
评价项目	自 评	小组评价(得分 1)	教师评价(得分 2)
作品创意(30 分)			
色彩运用(15 分)			
版面设计(15 分)			
图画效果(10 分)			
运用了哪些工具和技巧 (20 分)			
作品是否完整 (10 分)			
得分合计			
综合评分 (得分 1×30%+得分 2×70%)			

【注意】评价时应注意：作品的创意是否新颖？色彩运用有什么特点？版面设计有什么特点？图画效果是否亮丽？是否灵活运用了所学的知识？作品是否能完整地表达创意？





## 学习评价

完成下列各题，综合评价自己在知识与技能、解决实际问题的能力、相关的情感态度和价值观的形成等方面，是否达到了本学期的学习目标。

1. 说出计算机各部件的名称。
2. 举例说明计算机能干什么。
3. 你知道计算机有哪些相关设备吗？请举例说明。
4. 写出正确地开关计算机的步骤。

5. 鼠标有几种用法？是否都熟练掌握了？

6. 说出键盘由哪几部分组成。

7. 字母大小写转换有几种方法？请实际操作一下。

8. 你能用正确的指法进行中英文输入吗？

9. 你会切换中、英文输入法吗？会输入中文吗？请在“记事本”中输入一篇日记。

10. 写出“画图”程序窗口的几个组成部分。

11. 你掌握的画图技巧有：

12. 保存自己的图画作品的步骤是：

13. 你学会了“金山画王”的哪些画图技巧？

14. 同学们对我画的作品的评价是：

15 我对自己画的作品的评价是：

16. 我还想学习：

